AMIGA
MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 11/99 4. årgang 18. nov.–16. dec. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

Ventetiden er slut!

Vi har set på:

TurboPrint 7 • PFS 3

ISSN 1396-8432 11
5 705697 000016

LÆS OGSÅ OM:

Aminet 33, Amiga'ens nye patenter, Spil: Den nye klasse, kurser og meget mere...

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf.: 59 27 89 91
Giro: 298-1599
E-post: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Leif Mortensen
Morten Skov
Ole Friis Østergaard

~

Produktions-udstyr
A4000/060-PPC, CVision64
A4000T/060-PPC, CVisionPPC
PageStream3.3a
HP LaserJet 6L

~

Udgiver
Den Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
FS&DB
Tlf.: 44 92 70 22

~

Bemærkninger
Bladet eller dele deraf må ikke gengives uden vores tilladelse. Vi påtager os intet ansvar overfor uopfordret tilsendt materiale.

Leder

Velkommen til novembernummeret af Amiga Advis, velkommen til det sidste efterårsnummer af Amiga Advis i dette årtusinde.

Der er sket meget på Amiga-området de sidste mange år. Som regel har det skullet være noget godt, men som så er blevet noget skidt.

Med dette nummer af Amiga Advis kan vi for første gang i vores levetid på lidt over tre år præsentere et nyt produkt fra Amiga International.

Produktet er naturligvis AmigaOS 3.5 og det er rent faktisk ca. seks år siden at der sidst udkom et nyt produkt fra dem, her iblandt 3.1.

Så det vi står med her er rent faktisk en Amiga-verdensnyhed og forhåbentligt bliver det produktet der bryder de sidste seks års stilstand.

Jo, jo, det er rigtigt at genudgivelser af tidligere produkter, planer, idéer, tomme kabinetter o.l. har der efterhånden været mange af, men ikke færdige produkter.

Hvad OS 3.5 så kan tilbyde os af tekniske finesser vil jeg ikke komme ind på i denne leder, men se venligst vores anmeldelse. Dog vil jeg lige sige at det er længe siden min Amiga har været så stabil som efter jeg fik OS 3.5.

Ok, ved denne lejlighed valgte jeg også at begynde forfra med mit system da jeg først og fremmest ser OS 3.5 som en oprydning i standarderne.

Men hvad betyder OS 3.5 så for Amiga'en? Ja, det er faktisk det spørgsmål jeg synes er mest interessant ved OS 3.5.

Prøv at forstille dig et lavt salgstal for AmigaOS 3.5 – hvad ville det betyder for Amiga'ens fremtid? Ville vi så se en fortsat udvikling af dette OS? – Tvilvsomt. Ville Gateway2000 se det som et positivt signal og sætte noget igang? – Yderst tvilvsomt. Ville Phønix-gruppen få nemmere ved at få opbakning til deres aktiviteter? – (Svar selv).

Med andre ord – det er min faste overbevisning at dette produkt er Amiga'ens overlevelsesprøve. Det er den første rigtige chance vi har for at bevise at vi vil noget mere med vores Amiga'er end bare at have en standard-Amiga fra 1993.

Salgstallet for AmigaOS 3.5 vil uden tvivl blive brugt til at se hvor mange Amiga-ejere der stadigt er at bygge videre på.

Har man f.eks. en A500 med InterWord som man er tilfreds med er man naturligvis stadigvæk Amiga-ejer, men ens værdi for den fremtidige Amiga-udvikling er lig nul så længe man ikke har brug for mere.

Dette er ikke fordi jeg vil gøre mig til herre over hvad man bør gøre som Amiga-ejer, men derfor er det stadigvæk et faktum at folks vilje til at opdatere og købe de nye Amiga-produkter der udgør den fremtidige brugergruppe der skal bygges videre på.

For at slutte min leder så det bliver en leder og ikke en artikel vil jeg slutte af med at sige:

Opdater dit AmigaOS og gør det ikke ved at låne en kopi fra din ven. Andre platformes OS-opdateringer sælger gerne flere millioner styks og koster som regel flere tusine kroner.

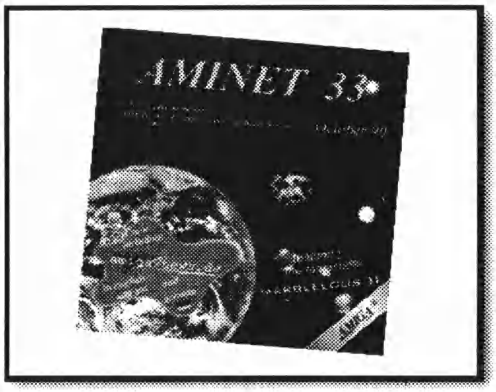
Der er ikke flere millioner Amiga-brugere til at købe dette AmigaOS og det koster ikke flere tusinde kroner at anskaffe sig.

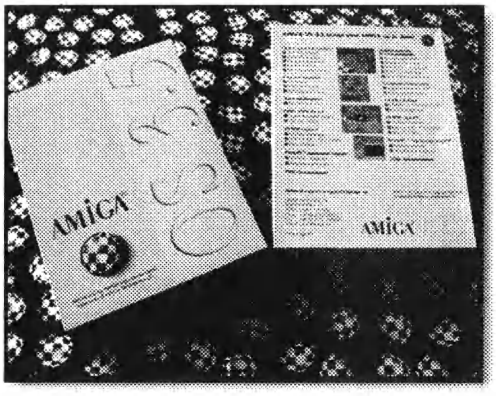
Så køb AmigaOS 3.5. Det vil helt sikkert gøre en forskel, både for dig selv, for mig og for alle andre Amiga-ejere.

Jan

Indhold

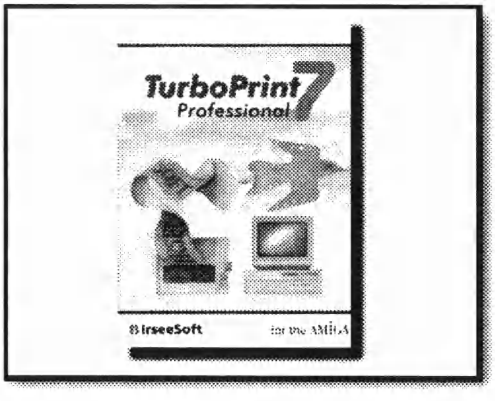
7 *Endnu en Aminet-cd set dagens lys. Hvad mon der gemmer sig på den denne gang?*

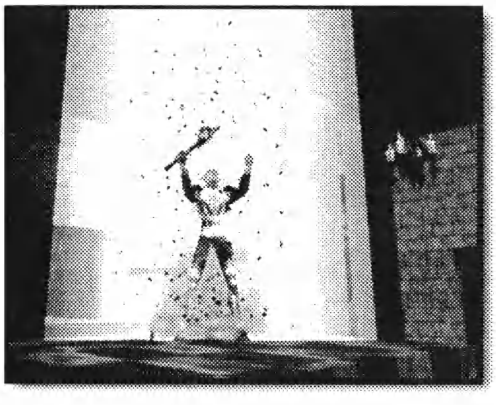




8 *Det er nu fire år siden der sidst kom noget der mindede om en opdatering af Amiga'ens operativsystem, men nu er den her endelig!*

14 *"T" for Turbo, "P" for Print, "7" for den syvende version i rækken. Se her om du kan undvære den!*





27 *Spil-anmeldelser har vi ingen af denne gang. Til gengæld har vi interviewet fem nye udgivere om hvad de har på vej.*

AKTUELT

11 Hvem er vi
20 Omkring Amiga's nye patenter

ANMELDELSER

7 Aminet 33
8 AmigaOS 3.5
14 TurboPrint 7
16 PFS3

KURSER

22 REBOL, del 1
24 Can you IMAGINE that, del 23

SPIL

27 Den nye klasse

ANDET

32 Post-kassen
34 Køb-salg-bytte

ANNONCER

Kiwi Multimedia 18–19
Absalon Data 21
Alive Mediasoft 30–31
Kiwi Multimedia 40

Kort Nyt...

Amiga Advis

Ny udgave af Yamaha's CD-RW-drev

■ Yamaha sender et nyt drev, CRW8424 med en læsehastighed på 24× for almindelige CD-ROM'er og en 8× skrivehastighed og 4× genskrivningshastighed på markedet. Det sidste står for at man sletter for at skrive oveni.

Hermed angiver Yamaha at de mener at deres nye drev kan anvendes som flytbart masselagermedium på linie med winchester-drev (SyQuest® f.eks.) og andre af den type.

I øjeblikket kan CD-R-media af billigste slags anbefales for éngangsskrivning ved en hast af 8×, mens genskrivning bedst foretages på medier for 4× CD-RW. Alle standard CD-ROM-formater understøttes.

• Ligesom foregående Yamaha-drev er den nye generation i halv højde og 5¼-tommes ydre mål.

• De nye drev underlægger sig normerne for Standard Orange Book Part II og Part III. Disc-At-Once, Session-At-Once Track-At-Once og Packet Writing understøttes.

• Ved valg af CD-R funktion for skrivning kan CD'erne læses af alle andre ordinære cd-rom-drev, CDR-drev og multi-read CD/DVD-drev.

• Medier der er skrevet med CD-RW-valget kan læses af multi-read CD/DVD-drev.

• Standard kommandosæt, SCSI-3 MMC

• 4 MB DRAM databuffer for at forebygge bufferoverløb

• RapidLinked (tm) Packet Writing for høj dataoverførselshastighed

• SCSI-udgaver understøtter synkron dataoverførsel for højeffektiv kopieringshastighed

• Fuldt valg af skrivemodi inklusive Packet Writing, Track-At-Once, Disc-At-Once/Session-At-Once og MultiSession

• Otte standardformater understøttes som: CD-Digital Audio, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-I, CD-G (Karaoke), CD-Extra, Video CD og Photo CD

• Optimum Power Control (ROPC) anvendes for at maksimere skriveintegriteten (så vidt muligt, hulfri :-))

• Understøttes af alle øvre arbejdsmiljøer som: Windows 95/98/NT, OS2, Unix, Sun, MacIntosh, Novell, NLS, HP9000, MS-DOS, DEC, Amiga og AIX

Kun SCSI-modellen af drevet er i handelen lige nu, men Atapi-modellen kommer til julehandelen.

Priser og forhandlere kender vi ikke til, men mon ikke man til den tid skulle kunne spørge i FONA?

Tag i mellemtiden et kig på:

www.yamahayst.com □

Amiga Advis

The Demo.Guide på nettet

■ Godt nyt til alle demo-freaks! The Demo.Guide er nu at finde i cyberspace!

Guide'n er en samling af næsten 400 demo-anmeldelser, med al den information man kan ønske sig om demoer. Derudover indeholder den mere end 500 screenshots, og flere er på vej.

URL: www.sunsite.auc.dk/demo.guide

E-post: *demoguide@hotmail.com* □

Amiga Advis

Workbench Developer Kit 2.1

■ Gennem Haage und Partner er det nu muligt at købe CD'en Workbench Developer Kit.

Det består i Amiga Includes and Autodocs, Amiga ROM Kernel Reference Manual og den slags manualer, enormt omfangsrige, fra de allerførste Amiga Workbench/ Intuition-udgaver til det sidste, AmigaOS 3.5.

Dette inkluderer f.eks. SanaII .device, Installer v43.3 package, CDTV Developer Kit og meget mere. Desuden er der kildekode-problemløsninger fra frivillige bidragydere som WarpUp, Envoy, Enforcer, CyberGraphX, Personal Paint, Picasso96 samt flere andre.

I hovedsagen fremhæves 3.5 Native Developer Kit, Boopsi gadget and image classes, Sample text using full ISO-8859-1 character set samt meget mere.

Salget vil blive givet et puf på messen i Köln her midtvejs i november.

Prisen er 49,- DM svarende til ca. $27,- US.

Skriv efter et eksemplar til

Haage & Partner Computer Gmbh
Schloßborner Weg 7
61479 Glashütten
Deutschland
Tel: ***+49 (6174) 96 61 00***
FAX: ***+49 (6174) 96 61 01***
eller se hvad du kan få ud af det på
URL: ***www.haage-partner.com***

□

Amiga Advis

Amiga'en blandt de ti bedste

■ Vi har opsnappet en pressemeddelelse fra PC World der angår deres uforbeholdne mening om det forgangne århundrede angående hjemmedatamater. Desværre vedstår de dem ikke deres måde at tilvejebringe afstemningsresultaterne på.

Men et af resultaterne kan vi godt li'.

Det drejer sig om ***De ti bedste datamater nogen sinde*** og resultatet er som følger:

1. ***Altair 8800**: Maskinen der inspirerede en hel generation*
2. ***Apple II**: Den endegyldige hjemmedatamat, i det mindste indtil IBM trådte ind på markedet*
3. ***IBM PC AT**: Har fastlagt nogle standarder der begrænser alle, også nu i dag*
4. ***Compaq DeskPro 386**: Introducerede Intel 80386 før nogen andre ville underkaste sig denne standards begrænsninger*
5. ***Radio Shack TRS-80 model 100**: Den første succesfulde transportable maskine der kunne fortjene betegnelsen NoteBook*
6. ***Apple MacIntosh 512K**: Den første troværdigt brugbare Mac*
7. ***Amiga**: Denne foretog multimediahåndteringer i 1985 som dagens MS-DOS-kompatible og andre platforme den dag i dag ikke kan håndtere*
8. ***Commodore 64**: Den er muligvis den mest elskede hjemmedatamat til dags dato*
9. ***IBM ThinkPad 560**: Tynd, let, holdbar: PC World's valg med henblik på en perfekt rejsekammerat*
10. ***Palm Pilot**: Småt er godt*

Blandt PC World's afstemninger er også et tema der hedder:

Hvilke ti www-servere ville du foretrække at have adgang til hvis du landede på en øde ø?

I disse Robinson-tider ved vi jo alle at fladpander kan man få til hvad somhelst, inklusive at se programmet Robinson og besvare spørgsmålet om hvilke web-steder man skal konsultere hvis man lander på den øde ø.

Det vil vi undlade at kommentere... □

Amiga Advis

Greenville Trading International Gmbh.

■ Vi har opsnappet en muligvis interessant meddelelse. Firmaet Greenville Trading International Gmbh. ved Richard Small meddeler at de har oprettet et særligt firma for handel med Amiga-produkter.

Firmaet består primært i en oprettelse af en database over samtlige Amiga-relaterede produkter.

Han har oprettet sin database som en lagerbeholdning af alskens mulige produkter og har så i tilknytning dertil registreret hvor i verden produkterne er tilgængelige. Dvs. at ved en kontakt til ham om at ens Amiga-produkt er til salg vil han registrere det som en lagervare man kan købe hos ham.

Han bryster sig af alle sine mange kontakter over hele Jorden og hans udsendelse af kataloger med mellemrum. Fordi han opfører alt som sine egne lagervarer behøver nyhedsbreve og kataloger ikke at blive uoverskueligt omfangsrige og dyre.

Han beregner sig en vis takst for at sælge produkter ved bestilling.

Om en køber befinder sig f.eks. i USA og leverandøren også befinder sig i USA er for ham ligemeget for han påtager sig at beregne pris, formidling mellem afsendelse og transport af produkter samt prisberegning, som om det var en direkte kontakt mellem producent og køber (potentiel bruger). Det samme vil gøre sig gældende for Europa.

Jeg forstår helt fint at han vil beregne sig et vist grundbeløb eller måske en procentandel af handelen, men det ændrer ikke ved at hans ide lyder radikalt ny og at han sandsynligvis vil kunne leve af den.

Richard Small har endnu ikke fået oprettet en hjemmeside, men han kan kontaktes på:

E-post: ***amiga@grentrade.com***

Hvis du synes at idéen er god eller du vil benytte dig af den kan du sende en E-post til ham eller også kontakte ham på:

GTI Greenville Trading International Gmbh
Carl-Zeiss-Straße 9
D-79761 Waldshut-Tiengen
Deutschland
Tel: +49 7 74 18 30 40
FAX: +49 69 25 57 70 25
UK Tel/FAX: +44 20 76 81 34 72
US Tel/FAX: +1 21 25 04 27 19 □

Kort Nyt...

Amiga Advis

ImageFX rabatter

■ Vi må som danskere konstatere at vi endnu engang diskrimineres som i tilfældet med IWin's annoncering.

Nova Design annoncerer at de giver 40$ rabat ved køb af ImageFX 4.0 gennem en ny forhandlerservice-kæde de har oprettet i – USA og Canada.

Man skal bestille hos sin forhandler og vil få en æske med manualer, CD eller disketter eller hvad det nu er. Ved postordre tillægges 10$ i disse to lande og f.eks. i Europa vil 15$ blive lagt oveni.

Prisen for programmet er ikke opgivet, men vedlagt denne meddelelse figurerer priserne på opgraderinger som vi tidligere har bragt. Og på disse er der ingen rabat.

Vi har i Amiga Advis nr. 6/1999 en udførlig beskrivelse af prisbetingelser og føler os ikke tilgodeset i den mellemliggende periode.

Se nærmere på:

*URL: **www.novadesign.com*** eller kontakt

*E-Mail: **bob@novadesign.com*** □

Amiga Advis

IWin igen

■ Vi har fundet noget om IWin af lidt nyere dato. Der fortælles at IWin-software er solgt til Focke Systems og nu vil være en fuldt integreret del af dette firma.

Og at IWin's isenkrammæssige aktiviteter var gået samme vej, men af éen eller anden grund er blevet tilbagekøbt til et firmanavn: Iwin Corporation af nogle tidligere medarbejdere under en sammenslutning af dette navn.

Hjemmesiden vil fra 15. november 1999 blive det virtuelle samlingssted for dette firma og de vil være i stand til at formidle salg af Intel 80x86-tilbehør, PPC-teknik ligesom de også vil kunne formidle forskelligt maskinel såsom værtsmaskiner for mail-servere, hjemmeside-servere osv.

Alle der er interesserede i at henvende sig til Iwin angående Amiga bedes nøjes med hjemmesiden som den kommer til at fremstå, i mellemtiden? FAX firmaet på 001 208 279 6497 (i USA).

Dine spørgsmål vil blive besvaret indenfor to dage. Der er hverken telefon eller E-Mail.

Alle ordrer vil blive modtagne toldfri på denne FAX, men kun hvis de er fra Tyskland eller USA.

Og – hvis du har brug for hjælp til tidligere anskafne Iwin-produkter, så kontakt venligst Focke Systems.

Vi siger, JaVel! er det Focke Systemen eller Fuck You Systems?

Vi har desværre for lidet tyskkundskab på redaktionen. □

Amiga Advis

AniMouth, et visualiseringssystem

■ AniMouth er et program der via Amiga's narrator.device er i stand til at styre animationer.

Det drejer sig om at styre en animeret mund i takt med at talen formidles gennem Amiga'ens højttalere. 64 forskellige udseender kan bruges til at beskrive 270 fra hinanden forskellige sproglige udtryk, altså som vi forstår det, 270×64 kombinationsmuligheder.

Programmet virker ved at narrator.device samtidigt med talen også udgiver en form for lydskrift som kan omsættes til højde og bredde på munden. Derved kan man så udvælge billeder i rigtig rækkefølge så animationen bliver livagtig.

Programmet understøtter også ARexx, hvorigennem det skulle være muligt at overføre mund-positioner til eks. Lightwave eller andre 3D-animationsprogrammer.

Skulle du have mod på at forsøge dig med programmet er prisen $50,- US.

Programmet virker fra Workbench/Intuition 2.04 og efterfølgende.

1 MB ChipRAM kræves og 1 MB fri harddiskplads kræves også og så bare en MC68000 hvis det skal være.

AniMouth kræver ingen eksterne datafortolkere eller noget.

Det understøtter IFF_ILBM, IFF_8SVX, IFF_AnimBrush og ASCII-tekst.

Hvis du vil vide mere om dette lidt anderledes program der altså realtime er i stand til at animere en mund i takt med mundens udtalelser, så må vi henvise til WeemsWare:

*URL: **www.weemsware.com***

*E-post: **wbowie@weemsware.com*** □

AMINET 33

CD-ROM NYHEDER

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Engang for længe længe siden på en harddisk i en fjern, fjern server uploader rebel-computere deres rebel-software til spredning på det globale rebel-netværk, Aminettet.

Okay, okay lad mig prøve med en anden start på denne Aminet 33-anmeldelse. Det er nu igen blevet tid til endnu en Aminet-cd og denne gang er der naturligvis tale om Aminet 33. Denne gang er der blevet plads til 750 MB nyt software som er kommet til siden Aminet 32 blev udgivet i August måned.

Stjernetegnet

Stjernetegnet denne gang er spil – dvs. Aminet 33-cd'ens kommericelle udgivelse er et spil, for kigger man på hvad der fylder mest er det musik-moduler og demoer. Spillet der følger med cd'en er Marblelous II som vi anmeldte tilbage i Amiga Advis nr. 12/98.

Marblelous II er et puzzlespil og af dømme efter Morten Skovs anmeldelse af det, er det såmænd et udmærket puzzle-spil med en score fra 7 til 9, men det er naturligvis ikke af samme kaliber som nogle af de andre tidligere medfølgende programmer som f.eks. DOpus 5.5, ArtEffect o.l.

Når vi nu alligevel er ved spil kan jeg jo lige så godt forsætte linien her i dette afsnit og komme lidt mere ind på hvad der gemmer sig af spil-ting på denne cd. Af demo-spil er der bl.a. Napalm 1.1 og AF1 som tidligere gik under navnet Alien F1. Som navnet antyder er dette et Formula One racer-spil, og det er endda et af de bedre af slagsen som bestemt er vær at afprøve.

Er man derimod på udkig efter ting og sager til de spil man allerede har i forvejen går man heller ikke ram forbi med denne Aminet-cd. Der er bl.a. en:

– Patch til Alien Breed 3D der giver mulighed for at bruge både keyboard og mus samtidigt, og du slipper for at skulle skrive sikkerhedskoden hver gang du starter spillet. Det er naturligvis med Team17's tilladelse at programmøren har givet denne patch denne mulighed, og det skal jo nok ses i lyset af at dette spil som var en af Amiga'ens første doom-kloner efterhånden har 4 år på bagen. Så tabet for Team17 ved at alle folk nu kan omgå kodebeskyttelsen er vel til at overse.

• Version 3.03 af Jens Vang Petersens editor til Alien Breed 3D II.

• Tre nye levels til Worms.

• Patch til Quake såfremt man spiller det over netværk. Denne patch skulle kunne reducere netværkstrafikken med 50% i forhold til standard-Quake og dermed forhøje flameraten med 10–25%.

AmigaOS 3.5

Selv om denne cd blev samlet før AmigaOS 3.5 blev udgivet har der dog været en enkelt fremsynet person som har vedlagt et OS 3.5 bootbillede til Cybergraphx. Ellers må man sige at det tætteste man kommer på det nye operativsystem er flere filer med GlowIcons, heriblandt en samling fra Haage & Partner.

Alle disse ikoner er bygget på NewIcon-systemet og ikke det der følger med det oprindelige OS 3.5, så en installation af NewIcon er formentlig stadigvæk nødvendig (medmindre man bruger DOpus Magellan).

Da jeg i forvejen har både NewIcon og OS 3.5 instaleret kan jeg ikke afgøre om de her GlowIcons behøver NewIcon eller kan nøjes med det der medfølger OS 3.5. Men da NewIcon version 4.6 ligeledes følger med denne cd er spørgsmålet jo egentlig ikke særligt vigtigt.

Diverse

Da pladsen til denne anmeldelse efterhånden er ved at være opbrugt har jeg valgt at sammensætte de resterende observationer under den noget udifinerbare underoverskrift, diverse. Af andre ting på denne cd kan du bl.a. finde:

• PCC680x0Final, et emulator-program som du kan bruge til at få PPC-CPU'en til at efterligne en 680x0-CPU.

• AROS (Amiga Research OS) version 1.12b og som navnet måske antyder er dette en alternativ måde at styre sin Amiga på.

• Yam 2.0, en version 2.0 af dette geniale e-post-program.

• Next 2.7. en tekstfremviser der giver dig mulighed for at se tekster som er pakkede, den kan konvertere MS-Word- og MSWriter-dokumenter til tekst som Amiga'en kan læse.

• PPC-moduler til ImageFX 3.0+.

• SuperView II version 8.37, se anmeldelsen i sidste nummer.

• Apdf, som er en fremviser til PDF-dokumenter.

• IDE-FIX'97 version 3.4, bruges til at installere cd-rom-drev m.m.

• FMdriver, til at se tv på din Amiga, såfremt du har det rette hardware som i det her tilfælde er FrameMachine video-card fra Electronic Design.

• ShowPPC, billed-fremviser der gør brug af PowerPC-kortet.

• ukx_luminance.lha er det kryptiske fil-navn på en PPC-demo der blev nr. et ved Slach 2.

• Interview er det alsigende navn på et 88 sekunder video-klip af et interview med Bill McEwing.

Og sådan kan man blive ved med at nævne den blande-landhandel som Aminet-33 består af.

Og den købes hos

Ja, der er frit valg. Der er vel efterhånden ikke den Amiga-forhandler som ikke også har denne produktserie i deres varesortiment, så når andet bestilles kan en Aminet-cd jo lige tages med ved samme lejlighed.

Ellers kan jeg henvise til Amiga Advis's Aminet-abonnement-ordning hvor man forudbestiller og betaler enten for de almindelige Aminet-cd'er til en pris á 119,-, og så er det inklusiv porto (se mere på side 35).

Uanset hvor man vælger at købe dem så er Aminet-cd'erne et 'must' for alle Amiga-ejere der går bare en lille smule op i at lege med Amiga'ens forunderlige verden og de ting som dens indbyggere gør sig i. □

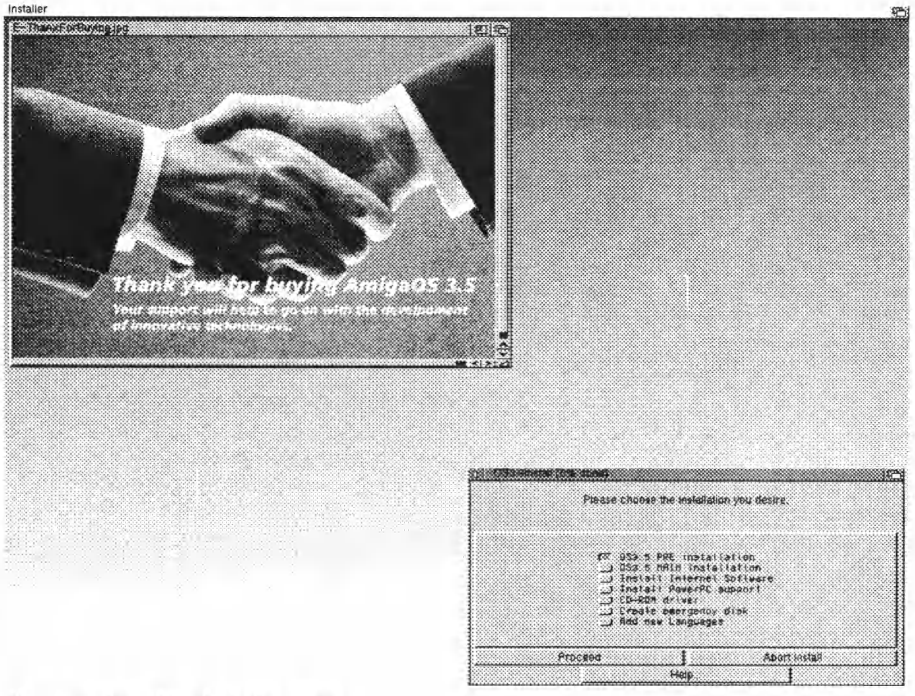
AmigaOS 3.5

Opdatering eller udskiftning?

■ *Af Peter Andersen*

Efter lang tids venten skete det endelig; pakken fra Schatztruhe kom dumpende ind ad brevsprækken. Spændingen var stor – nu skulle der opdateres.

Der er nok mange der med længsel har ventet på at se hvad det nye AmigaOS 3.5 kan bringe. En af de mest omtalte/savnede ting er nok FastFileSystem, der nu omsider kan håndtere harddiskpartitioner større end 4 GB. Af andre spændende ting kan også nævnes internetimplementering og hurtigere printerdrivere og mulighed for flere printere via udvidelseskort som f.eks. IOBlix, Hypercom el. lign. Men lad os begynde med begyndelsen:



Den nye installer i al sin glans...

Kickstart 3.1 kræves

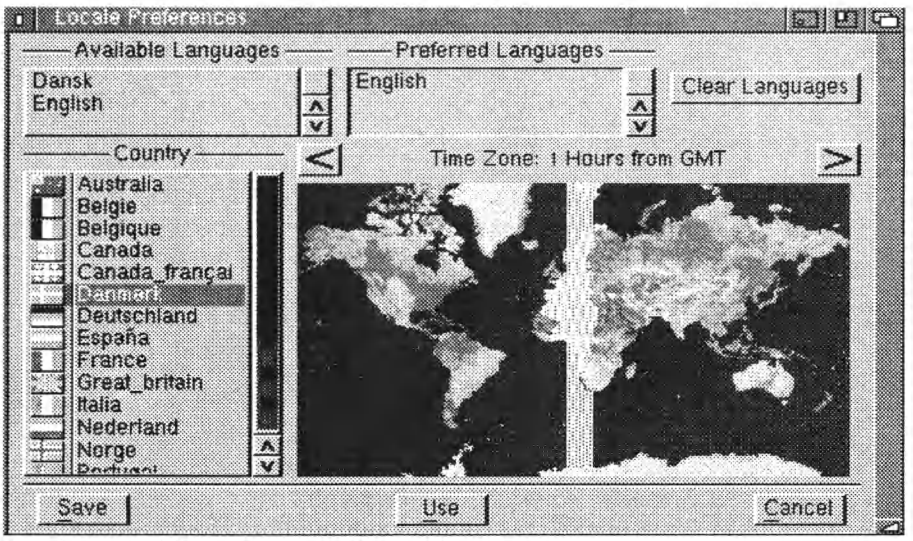
Lad det være sagt med det samme: For at kunne benytte denne opdatering til noget kræves det at man har Kickstart 3.1 installeret i sin Amiga – og maprom eller tilsvarende softkick-løsninger duer ikke! Man skal altså ind og skifte kredsene, og lad mig i den forbindelse lige komme med et par gode råd. Hvis du kender en som har det rigtige udstyr til at udtage/isætte IC'er så få ham til at gøre det for dig. Vælger du at gøre det selv så følg disse punkter:

• Sluk computeren og tag alle stikkene fra inden du begynder at skille den ad.

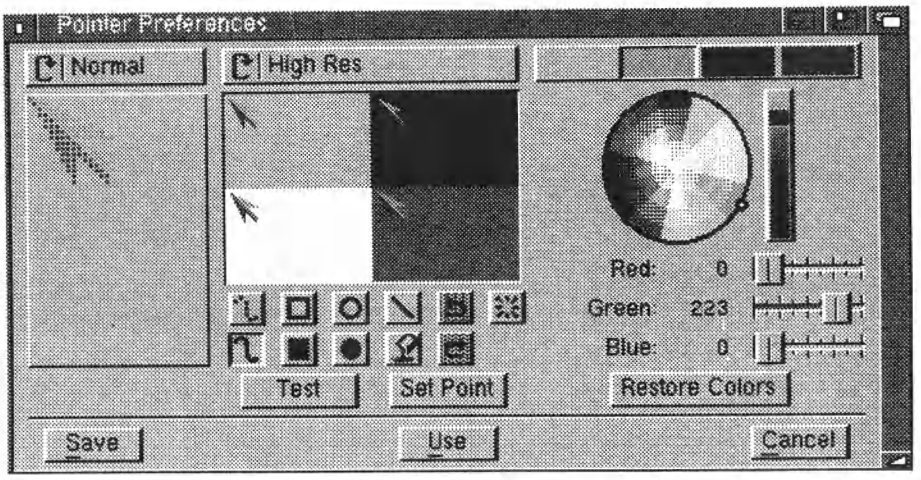
• Når du har åbnet computeren, så sørg for så vidt muligt hele tiden at røre ved metal-chassiet. Dette er få at udligne spændingsforskelle mellem dig og computeren, idet disse ellers kan skade komponenterne.

• Har du ikke det rigtige værktøj til at udtage isætte IC'er kan du enten bruge en skruetrækker, en papirkniv eller en kniv fra køkkenbordet, blot den er flad og uden takker! Vrik den forsigtigt ind under kredsen fra den ene ende og lirk forsigtigt så du løfter kredsen først lidt i den ene, så lidt i den anden side indtil kredsen løfter sig ud. Læg den i første omgang på chassiet med benene ned mod metallet. Gentag for den anden kreds.

• Læg nu æsken med de nye kredse på metallet – igen for at udligne spændingsforskelle. Tag én kreds ud ad gangen og sæt den forsigtigt i soklen ved først at placere benene på den ene side i soklen, derefter den anden side, og når alle ben er på plads trykker du



Locale er et af de programmer der er shinetmest op.



forsigtigt og *jævnt på hele kredsen* så den kommer ned i soklen. Vær hele tiden opmærksom på at benene ikke bukker ud fra eller ind under kredsen. Gentag med den anden nye kreds.

• Læg til sidst de to gamle kredse i æsken og luk den. Du kan nu samle computeren igen (efter at have flyttet æsken, selvfølgelig...).

Så er vi klar til...

Installationen

Det er altid spændende når man får nyt software om det overhovedet kan lade sig gøre at installere det. Jeg løb da også hurtigt ind i et problem, nemlig at installationen brugte den nyeste version af Install som lå på CD'en, mens mine MCP-indstillinger omdirigerede til en anden version som var for gammel. Dette var dog min egen fejl og blev hurtigt retttet. Apropos MCP, så skal man inden man går i gang lige sikre sig at i hvert fald funktionen New Tool-Types er deaktiveret hvis man vil gøre sig håb om at starte DOpus bagefter. Ligeledes bør man også fjerne alle patches/hacks fra sin Startup-sequence/ User-startup.

Eftersom der 'kun' er tale om en opdatering, kræves det at man har AmigaOS 3.1 installereret i forvejen. Dette er dog ikke noget problem, idet den foreligger i fuld version på CD'en, lige til at installere.

Dernæst skal man foretage en såkaldt pre-installation, som flytter nogle filer over på harddisken som er nødvendige dels for at den videre installation virker, dels for at de nye Glow Icons kan vises korrekt. Samtidigt flyttes også skufferne SYS:WBStartup og SYS:Classes/Datatypes for at undgå forviklinger. Herefter genstartes maskinen (pga. ny version SetPatch). Bemærk iøvrigt at maskinen nu vil resette første gang den når til SetPatch.

Næste punkt er den endelige installation som forløb uden gnidninger. Installationen foretages i flere etaper, alt efter hvad man har brug for. Så ledes kører man først main-installationen igennem, hvorefter man frit kan vælge at installere CD-ROM-driver (Cache-CDFS), Internet-komponenter (Miami og Aweb-II) og/eller PowerPC-understøttelse (Warp-Up). Hvis man vælger ekspert-niveau får man også mulighed for at installere nogle nye backdrops.

Det skal for øvrigt også nævnes at hvis man vil være helt sikker på at ens system bliver så 'rent' som muligt, ja, så bør man måske overveje at tage en backup af det gamle system, slette det og installere 3.1 fra bunden (dog skal man jo have adgang til CD-ROM'en!). Man skal også være opærksom på at nogle acceleratorer benytter alternative udgaver af 68040.library og 68060.library.

Manualen

Med i pakken følger kun en installationsvejledning på fire sider. Til gengæld er den både på engelsk og tysk og dækker de fleste af de fejl der kan opstå undervejs.

De 'rigtige' manualer findes imidlertid på CD'en i form af en skuffefuld html-filer. Her har man kort og godt oversat 3.1-manualen til html og rettet lidt hvor det var nødvendigt, men hver bog har sin egen hele side hvilket er meget uoverskueligt. En dybere afsnitsinddeling er meget ønskelig (f.eks. tog det mig mere end ti minutter at finde frem til afsnittet om printerindstillinger).

Udseendet er ikke det hele

Jeg var meget spændt på at se resultatet af at man har valgt at benytte ClassAct

AmigaOS 3.5

Udvikler:
Amiga Inc./Haage & Partner

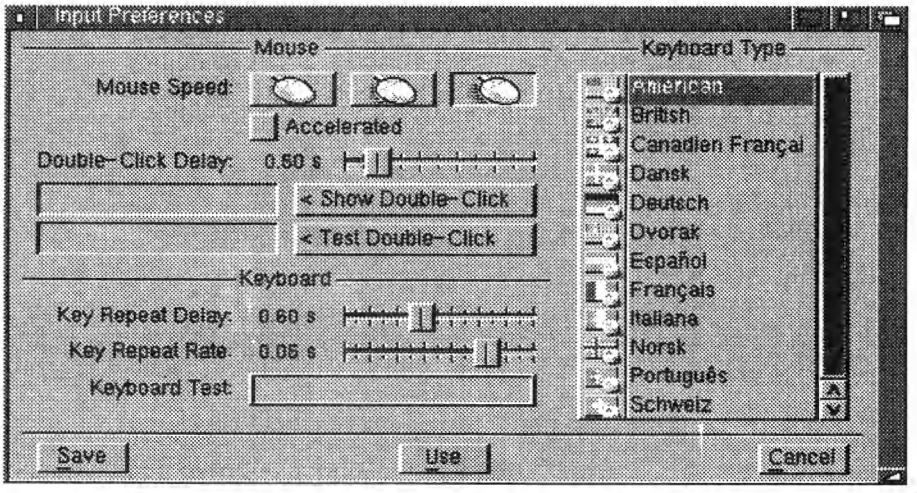
Systemkrav (minimum):
- CD-ROM-drev
- Hardisk (20 MB)
- 68020+
- AmigaOS 3.1 (inkluderet)
- 4 MB Fast-ram

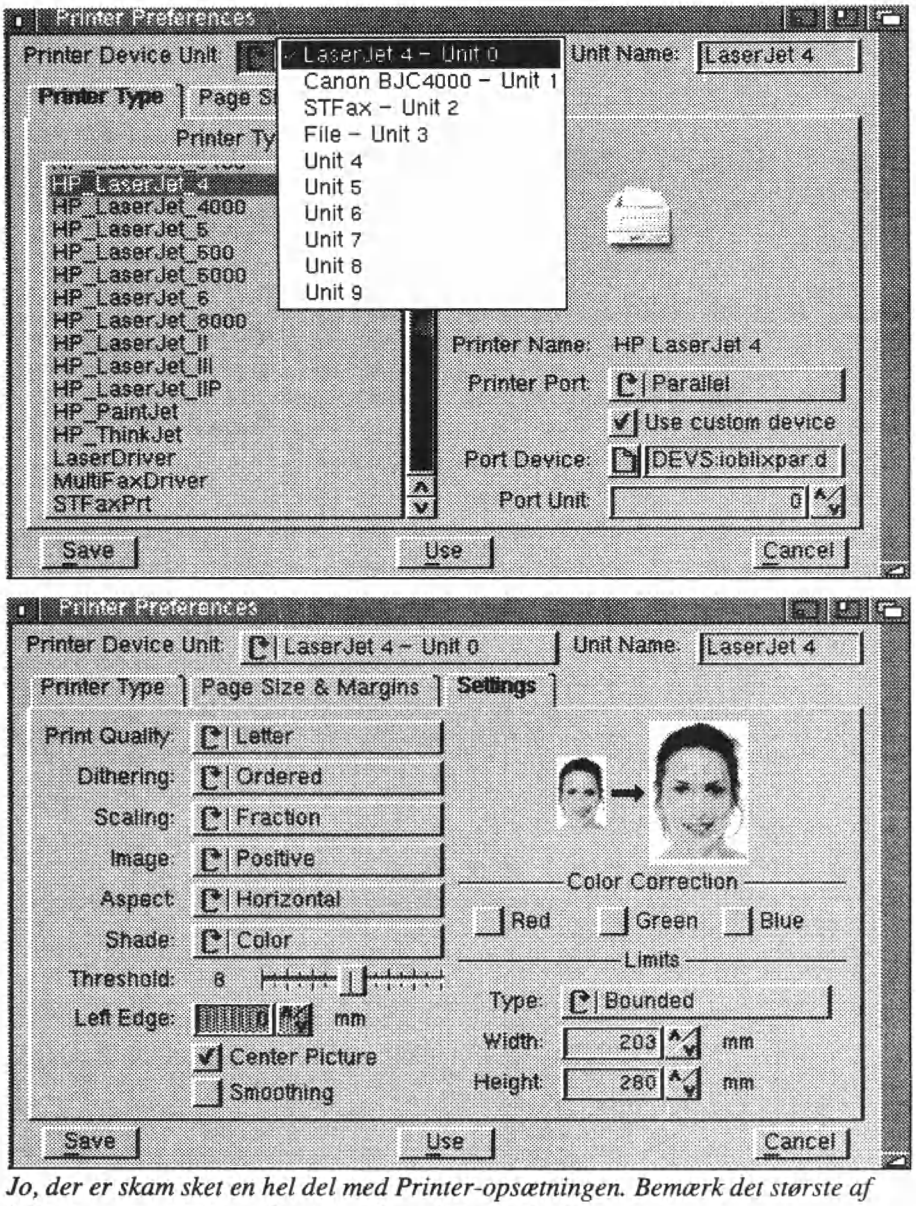
Anbefalet:
- 68030+
- 8 MB Fast-ram
- Grafikkort og/el. scandoubler
- Modem

Optimalt:
- 68060 m. PPC
- 16-bit lydkort
- 32 MB Fast-ram
- I/O-accelerator

Pris:
DM 99,50 (Schatztruhe)

Ydelse 10
Brugervenlighed....9





Jo, der er skam sket en hel del med Printer-opsætningen. Bemærk det største af billederne som heke ændrer sig afhængigt af indstillingerne!

i forbindelse med brugerfladen – en detalje som måske kan diskuteres, eftersom det 'kun' vedrører Prefs-programmerne. Personligt synes jeg ikke det ubetinget er en forbedring, men dog et skridt i den rigtige retning. Det jeg hermed mener er at ideen med at kunne trimme udseendet efter ønske er god nok, men når vi i forvejen har det mere fleksible MUI samt diverse patches til at forskønne WB'en (MCP, VisualPrefs osv.), ja, så bliver dette jo blot endnu et udseende i mængden med efterfølgende blanding af standarder – men det er måske kun et spørgsmål om tid inden div. programmer bliver omskrevet...?

Kort sagt så har nogle programmer fået en ekstra grundig gennemgang så de fremtræder mere brugervenlige, mens andre nærmest bare er opdateret for ensartethedens skyld.

Nu er udseendet jo ikke det hele, og der er da nok også sket en hel del "under overfladen" på dette punkt. Efter sigende skulle hele denne del både være mere fleksibel (flere mulige udseender) og meget hurtigere – en ting jeg desværre ikke har mulighed for at teste (jeg mener, hvordan tester man brugerfladens hastighed?).

Ikonerne

En af de nydeligste ting ved denne opdatering er nok det nye ikon-sæt, Glow Icons, som pynter gevaldigt på skærmen. De har samme fleksibilitet som NewIcons, og er da også nært beslægtede hermed, og så kan de være på op til 256 forskellige farver. Jubbiii!

En af de ting man dog kan blive lidt ærgerlig over er at hvis man bruger DOpus, ja, så vises de nye Glow Icons ikke – de har nemlig ikke helt samme format som NewIcons – det ligner bare det samme.

MEN – fortvivl ikke, kære læser. GPSoft har været hurtige på tasterne og I skrivende stund flikket en patch sammen som retter op på dette. Dette har så den hage at man ikke længere kan vælge hvilken slags ikoner man vil have; hvis et ikon har et GlowIcon-image vises dette. Men mon ikke der kommer en ny og mere gennemarbejdet patch? Der følger desuden også en nyere version af icon.library med til denne patch.

Printere

Med på CD'en følger også en masse nye drivere til gængse printer, og som nævnt er der nu (endelig) blevet mulighed for at man kan have flere drivere tilsluttet samtidigt, f.eks. en laserprinter, en farve-inkjet, en fax-driver og måske det nye PrintToFile.device, som... tjah, gæt selv. Der er også ryddet godt op i programmet og bl.a. tilføjet et billede der i real-time illustrerer hvad ens ændringer medfører.

Om der er sket hastighedsfoøgelser her har jeg heller ikke afprøvet, men jeg er næsten ikke i tvivl om at det må være tilfældet.

KONKLUSION

Som glad og forvent Dopus5-bruger kan jeg ikke overtales til at bruge Workbench'en (til daglig), men med alle de forbedringer og optimeringer der er foretaget 'nedenunder' synes jeg alligevel at den er absolut uundværlig.

Så når jeg kun giver 9 i brugervenlighed skyldes det dels den uoverskuelige manual, dels at Workbench stadig er omstændelig at arbejde med i forhold til Dopus, selvom nogle ting er blevet rettet op.

Til sidst skal jeg også lige anbefale at man holder sig løbende orienteret via hjemmesiden

www.amiga.de/amigaos35

hvor man under Support>FAQ kan finde oplysninger om div. problemer der er fundet efter udgivelsen (programmer der driller osv.). □

Hvem er vi?
— opgørelse af rundspørgen

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Sidst vi havde en rundspørge i Amiga Advis var for godt to år siden, så nu er det igen blevet tid til at kigge lidt på hvem vi er, hvilket udstyr vi har, hvilke interresser osv.
Til vurdering af svarene i denne rundspørge har jeg naturligvis kastet et lille blik på svarene fra undersøgelsen fra sidst og efter bedste evne prøvet at sammenligne svarene i de to undersøgelser.

Spørgsmålene

Det er naturligvis lidt omstændeligt at sammenligne svarene idet de ikke er formuleret på samme måde. F.eks. har vi denne gang sat en begrænsning på fem svarmuligheder ved nogle af spørgsmålende hvor der ikke var nogen begrænsning sidste gang.

Den forrige gang var der 38 svar (på tre måneder) mens vi denne gang har fået 31 svar (på to måneder), dette kan naturligvis give visse forskelle som man skal tage højde for i sin sammenligning af svarene. Derfor vil der til visse spørgsmål være en forklarende tekst til hvordan vurderingen skal tages, ting der tages forbehold overfor osv.

Inden vi går igang vil jeg lige gøre opmærksom på at denne rundspørge ikke kan bruges som "statistisk sandheds-undersøgelse" der giver et godt billede af hvem vi er, hvad vi har af udstyr o.l., men et slags billede/indtryk kan man da få.

Spørgsmål 1

Hvor gammel er du? – og hvad er dit køn?

Ja, alle de indsendte svar var fra mænd og vi er tilsammen 913 år gamle.

Regner man lidt på det betyder det at gennemsnitsvareren er 29,5 år gammel og fordelingen ligger således:

År	*Antal*
0–19:	*2*
20–29:	*18*
30–39:	*4*
40–49:	*3*
50–60:	*4*

Spørgsmål 2

Hvad er din stilling?

Ja, der var næsten lige så mange forskellige jobtitler som der var svar og det var lige fra universitetsstuderende, via arbejdsmænd til IT-sikkerheds-konsulenter. Men af de 31 var 14 af dem under uddannelse hvor 7 af dem var datamatikere eller lignende edb-uddanelser.

Spørgsmål 3

Hvor lang tid har du ejet en Amiga?

Tilsammen har vi været Amiga-ejere i 286 år hvilket betyder at vi gennemsnitlig har været Amiga-ejer i 9,2 år.

Så vi må antage at vi efterhånden er ret Amiga-vante. Samtidigt fortæller det jo lidt om tilgangen af nye Amiga-ejere.

Spørgsmål 4

Hvor mange Amiga'er ejer du?

Ja tilsammen ejer vi 71 Amiga'er hvilket vil sige at at vi hver især ejer 2,3 Amiga hver.

Sidste gang ejede vi i snit 1,25 Amiga pr. Amiga-ejer. Så er spørgsmålet jo bare om det fortæller noget som helst.

Spørgsmål 5

Hvilke specifikationer har de?

Set i lyset af at mange har flere Amiga'er har jeg opdelt dem i to grupper, nemlig de primære Amiga'er (dvs. en pr. svar) og de sekundære Amiga'er. I dette punkt vil vi koncentrere os om de primære Amiga'er og deres tilbehør.

Optællingen nedenfor er opdelt i tre grupper, nemlig model som angiver Amiga-model, 99 som angiver antallet for denne undersøgelse og 97 som giver resultatet fra 1997.

Man skal dog her tage højde for at i 1997 var der 38 svar mens der i 1999 kun var 31 svar. Dette giver bestemt en fejlmargin ved en direkte sammenligning.

De opgivede PPC-Amiga'er har som bekendt to CPU'er så her skal man være opmærksom på at de tæller med to gange.

Model	*99*	*97*
A500	*0*	*2*
A1000	*0*	*1*
A1200	*3*	*6*
A1200/030	*6*	*16*
A1200/040	*2*	*1*
A1200/060	*4*	*3*
A2000	*1*	*0*
A2000/030	*0*	*1*
A2000/040	*1*	*0*
A3000/060	*0*	*1*
A4000/030	*1*	*1*
A4000/040	*7*	*5*
A4000/060	*6*	*1*
A1200/PPC	*4*	*0*
A4000/PPC	*3*	*0*

På denne måde kan vi danne os et overblik over modellerne, men for at kigge lidt nærmere på selve processorkraften vil jeg skynde mig at opsætte det i et CPU-skema og for at kunne sammenligne med sidste undersøgelse sammenlægge CPU-tallene (ikke PPC-CPU'erne) og dividere med de antal svar der er kommet til sidst i tabellen.

CPU	*99*	*97*
68000	*1*	*3*
68020	*3*	*6*
68030	*7*	*18*
68040	*10*	*6*
68060	*10*	*5*
PPC	*7*	*0*

Gennemsnittet for en almindelig 680x0 CPU er:

1997: 68031,58
1999: 68040,96

Så jo, der er kommet mere kraft siden da, og så er PPC-CPU'erne ikke er medregnet. Men der er jo mere i en computer end bare lige en CPU, og disse ting remses kort op i hvert deres skema efter denne tekst.

Harddisk:

GB	*99*	*97*
X,X–0,5	–	*14*
0,5–1,0	*5*	*8*
1,0–2,0	*5*	*7*
2,0–3,0	*5*	*9 *)*
3,0–4,0	*3*	–
4,0–5,0	*5*	–
5,0–X,X	*7*	–

**)* 9-tallet var i 1997-undersøgelsen en sammentælling af folk der havde over 2 GB HD.

Tilsammen havde vi 111 GB harddisk og med et snit på 3,5 MB til hver.

Ram:

MB	*99*	*97*
X–2	*0*	*6*
2–6	*3*	*4*
6–12	*4*	*9*
12–18	*11*	*19 *)*
18–34	*4*	–
34–66	*5*	–
66–XX	*4*	–

**)* 19-tallet var i 1997 undersøgelsen en sammentælling af folk der havde 18 MB ram og derover.

Tilsammen havde vi 1130 MB ram og med et snit på 36,45 MB til hver.

Hardware	*99*	*97*
Cd-rom	*23*	*19*
Netkort	*8*	*0*
Modem	*14*	*15*
ISDN	*3*	*0*
Cd-brænder	*6*	*0*
Scanner	*3*	*0*
Lydkort	*3*	*0*
Printer	*17*	*0*
Genlock	*3*	*0*
Grafikkort	*16*	*8*
Sampler	*2*	*0*

Eftersom det er meget forskelligt hvor meget folk har skrevet ned af deres hardware skal disse oplysninger ikke tages for 100% korrekte.

F.eks. har 14 opgivet at de har et modem mens 27 af vores svar kom med e-mail.

Spørgsmål 6

Hvad bruger du din Amiga til?

Da vi denne gang har bedt folk om at sætte en prioritering på deres brug ved at begrænse det til 5 områder, har vi så udregnet en 'score' på hvert område ud fra en point-skala, hvor det første valg gav fem points og det sidste valg gav et point.

Derefter har vi udregnet et prioriteringstal, hvilket vil sige at vi har taget området samlet score og divideret det med de antal stemmer det har fået.

F.eks. har 2D-grafik fået en score på 44 fordelt på 14 prioteringer (af 14 personer) hvilket giver området et prioteringstal på 3,1 (P-Tal).

Dette skulle så indikere at blandt de 14 der arbejder med det har man prioriteret det til 3,1 hvor 5 vil være det højeste.

Område	*score*	*P-Tal*
Internet	*87*	*3,50*
Tekstbehandling	*60*	*3,75*
Spil	*58*	*2,40*
2D-grafik	*44*	*3,10*
Programmering	*31*	*2,80*
Musik	*30*	*3,30*
3D-grafik	*23*	*4,60*
Regneark	*23*	*3,80*
Billedbehandling	*21*	*3,50*
Videoredigering	*17*	*4,25*
Web-design	*9*	*4,50*
Database	*8*	*2,60*
Demo	*8*	*1,60*
CAD	*6*	*3,00*
Netværk	*6*	*3,00*
DTP	*6*	*3,00*
Emulering	*5*	*5,00*
FTP-Server	*5*	*1,60*
Multimedia	*2*	*2,00*

Ved vurdering af tallene vil jeg her komme med et eksempel: Spil – 58 – 2,40.

Efter min beste vurdering betyder det at **mange** (pga. den høje score) fra tid til anden kan finde på at **spille lidt** (pga. af det lave P-Tal).

Spørgsmål 7

Nævn de fem mest brugte programmer på din Amiga?

Inden jeg begynder på resultatet skal jeg lige sige at programmer, spil og utilities der kun har fået en eller to stemmer ikke er kommet med i spørgsmålene 7 til 9.

Derudover kan man altid snakke om hvornår et stykke software er et program eller et utility. F.eks. har nogle sat DOpus som utilities mens andre har sat det som et program. Udover at dette fortæller lidt om DOpus's udvikling gennem tiden har jeg dog set mig nødsaget til at samle det under én gruppe.

Derfor kan der godt være at nogle af læserne vil være uenige i placeringen af programmet/utility'et, men sådan er det jo.

Programmet	*99*	*97*
DOPus	*22*	*6*
Miami	*14*	–
Yam	*10*	–
FinalWriter	*8*	*5*
DPaint	*7*	*6*
Voyager	*6*	–
PPaint	*5*	*3*
IBrowse	*5*	–
Imagine	*4*	*4*
StormC	*3*	–
Scala	*3*	–
CygnusED	*3*	–
PageStream	*3*	–

Spørgsmål 8

Nævn de fem mest brugte spil på din Amiga?

Spil	*99*
Quake	*8*
Napalm	*7*
Foundation	*5*
Slamtilt	*5*
Myst	*4*
Genetic Spieces	*4*
Civilization	*4*
Megaball	*4*
Worms	*4*
Dune II	*3*
Deluxe Galaga	*3*
Frontier	*3*
Setlers	*3*

Spørgsmål 9

Nævn de fem mest brugte utilities på din Amiga?

Se forklaring til sp. 7.

Dertil er der jo nogle utilities der arbejder i baggrunden og måske af den grund ikke var friske i hukommelsen da dette spørgsmål skulle besvares.

F.eks. MUI har fået 8 stemmer, men mon ikke der er flere der har det liggende når nu så mange programmer bruger den?

Utilities	*99*
MUI	*8*
MCP	*6*
SuperView	*5*
Tools Daemon	*4*
VirusZ	*4*
MagicMenu	*4*
PFS	*4*
BlitzBlanker	*3*
NewMode	*3*
Visage	*3*

Spørgsmål 10

Nævn dine fem sidste vigtige opdateringer du har købt til din Amiga, hardware som software.

"Hardware som software" er lavet lidt om da kun få havde nævnt softwaren – derfor er dette blevet til kun hardware. Hardware med en eller to stemmer er ikke taget med. ▸

Hardware	*99*	*97*
Harddisk	*13*	*8*
Cd-rom	*9*	*5*
Acc.-kort	*9*	*7*
Monitor	*8*	*6*
Ram	*6*	*9*
Grafikkort	*6*	*3*
PPC-kort	*7*	–
Modem	*5*	*6*
Printer	*4*	–
Cd-brænder	*4*	–
Net-kort	*4*	–
HD-drev	*3*	–
Kickrom 3.1	*3*	–

En lille note i denne artikel skal være at der rent faktisk var to som har bestilt og betalt for et G4-PPCkort med div. PPC-G4 tilbehør.

Spørgsmål 11 til 18

Disse spørgsmål var mere beregnet til at vi skulle få en ide om hvad der rører sig omkring Amiga'en og Amiga Advis her i Danmark. Derfor er disse ikke med her, men nogle af dem falder jo også ind under de nye spørgsmål som vil blive berørt sidst i denne tekst.

Dog kan jeg da afsløre at vores blad har 1,5 læser pr. solgte blad hvoraf 3 af de ekstra læsere var pc-ejere. Hvorvidt de resterende læsere bare kigger i det af interresse for hvad manden ellers sønnen nu laver ved jeg ikke.

Så lidt betydning har vi da i udbredelsen af Amiga'en...

Spørgsmål 19

Hvilke investeringer regner du med at gøre i din Amiga de næste 6 måneder?

Hardware	*99*	*97*
G4-PPC	*7*	–
WB 3.5	*6*	–
Cd-brænder	*6*	*3*
Harddisk	*4*	*5*
Monitor	*3*	*2*
Scandobler	*3*	–

Det pudsige er at ikke mange nævnte ram, cd-rom, printer, modem o.l. hvilket formentligt fortæller lidt om at vi efterhånden regner disse ting for at være naturlige for vores computersystem.

Så det har vi allerede og hvis vi f.eks. ville forøge ram-mængden eller købe et hurtigere cd-rom-drev, så koster det ikke så meget ekstra nu hvor vi i forvejen har kontrolleren, cd-software'en og kablet til at sætte det på.

Kort sagt er vi efterhånden blevet computerejere på højde med andre platforme.

Det er naturligvis lidt flot at konkludere alt dette, men et eller andet sted synes jeg at denne undersøgelse giver dette indtryk i forhold til den i 1997.

De nye spørgsmål

Vi har fået en del svar på vores nye rundspørge, og for rigtigt manges vedkommende er indstillingen den at de er meget villige til at dette hæver sig fra at være et tankeeksperiment til noget endeligt arbejde.

Derfor vil vi lave en e-post-liste hvor alle dem der har eller vil svare vil få et oplæg til hvordan vi synes dette kan gøres og hvad vi vil gøre.

Dette er naturligvis et oplæg som kan blive ændret til hvad vi nu i fællesskab finder ud af. Så vidt det kan lade sig gøre vil afsenderne af de almindelige breve vi har fået også modtage dette oplæg, men da dette er mere omstændeligt vil jeg ikke love at der ikke skulle gå ged idet.

Til en e-post-liste skriver vi jo bare til én, og så modtager alle et eksemplar og det er jo til at overkomme.

Men hvorom alting er, så vil vi tage dette op næste gang og oplægget kommer først om ca. en måneds tid. Så har du ikke svaret på de nye spørgsmål har du stadigvæk muligheden for at være med fra starten.

Spørgsmålene
Dit grundlag

SP 1 – Hvilke færdigheder/evner har du som du mener kunne være til gavn for en fremadrettet udvikling af Amiga'en? *(Færdigheder/evner kan både være Amiga-færdigheder eller færdigheder opnået via f.eks. arbejdet. De behøver således ikke nødvendigvis at være edb-relaterede færdigheder).*

SP 2 – Vil du i et eller andet omfang være parat til at bruge dine evner i noget Amiga-arbejde? *(Et negativt svar her udelukker dig på ingen måder fra at fortsætte dine svar).*

SP 3 – Hvis "Ja" i SP 2, i hvilket omfang kunne du så forstille dig det kunne være? *(F.eks. to timer om ugen)*

SP 4 – Er du bekendt med nogle sammenslutninger som man kunne forestille sig ville have interesse i at deltage/tage del i en Amiga-fremtid? *(En sammenslutning kan være en klub, en interesseorganisation o.l. og behøver ikke nødvendigvis at være Amiga-orienteret).*

SP 5 – Er du bekendt med nogle forretninger o.l. som man kunne forestille sig kunne/ville sælge Amiga'er? *(Forretninger behøver ikke at være rendyrkede edb-specialforretninger)*

Amiga'ens grundlag

SP 6 – Hvilke målgrupper mener du Amiga'en skal satse på at nå? *Kom gerne med en begrundelse.*

SP 7 – Der er fortsat en meget stor gruppe mennesker der ikke har en hjemmedatamat her i Danmark.

SP 7a – Hvad tror du ligger til grund for dette?

SP 7b – Hvad tror du der skal til for at nå dem?

SP 7c – Hvad tror du der skal til for at de vil anskaffe sig en hjemmedatamat, f.eks. en Amiga?

SP 8 – Nævn de problemer du synes en Amiga-ejer har som en pc-/Mac-bruger kan tænkes ikke at have? *(Ved problemer skal I ikke tænke på hardware-specifikationer for nuværende og kommende Amiga'er, acceleratorkort m.m., men på alt andet. F.eks. er det totalt ligegyldigt med det vildeste isenkram uden programmel til dit og dat for det er for de fleste totalt ligegyldigt med det vildeste isenkram og programmel hvis man skal være faglært edb-mand for at bruge det).*

Kom gerne med forslag til løsninger på de problemer du når frem til. Disse løsninger skal tage udgangspunkt i mulighederne i Danmark og ikke tage udgangspunkt i hvad en rig onkel i Amerika teoretisk set ville være i stand til at gøre.

SP 9 – Nævn de gode ting der er ved Amiga'en lige nu og som man kunne fremhæve overfor ikke Amiga-ejere. *(Lige nu, skal forstås sådan at det er de specielle ting Amiga'en tilbyder idag. F.eks. at Amiga'en kunne multitaske 10 år før pc'eren er ikke et argument da pc'erne jo idag kan multitaske med Windows95/98. Naturligvis kan der være forskelle på deres måde at multitaske der kan være værd at fremhæve).*

Svarene kan du sende på diskette, pr. e-post eller som brev, hvad du nu synes, men det skal sendes til følgende adresse:

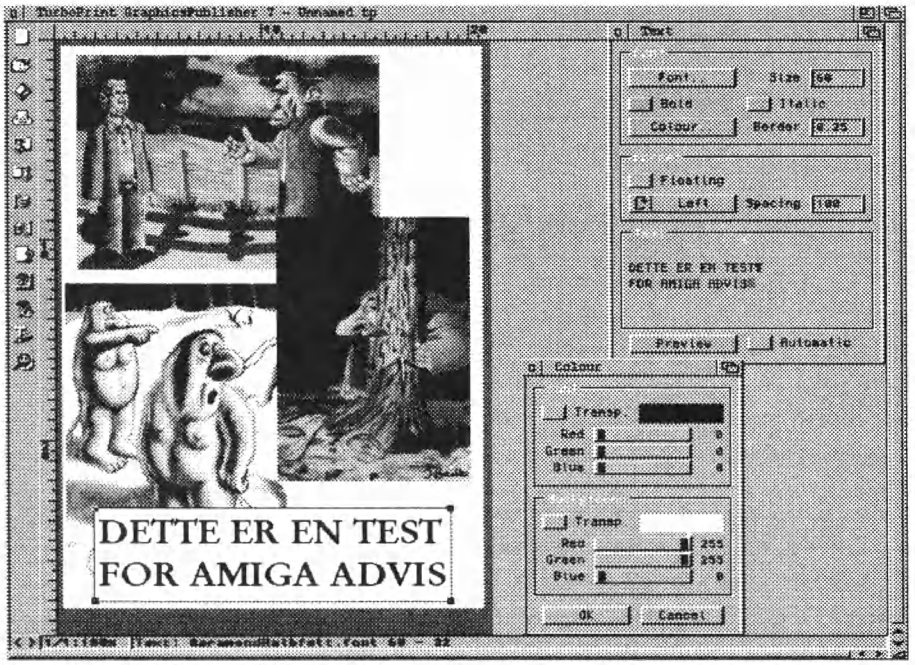
Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
E-post: ***AmigaAdvis@Vestnet.dk*** □

TurboPrint 7

Din printer behøver hjælp!

■ *Af Anders Drejer*

Alle ved at Workbench printerdriverne er voldsomt forældede og derfor ikke understøtter nyere printere. Ud over de manglende drivere for de nyere printere, er Workbench driverne begrænset i antal farver, nemlig 4096 farver og 16 gråskala. Problemet er ikke af nyere dato og allerede i 1992 skabte den ringe printersupport grundlaget for to kommercielle programmer som stadig lever i bedste velgående – nemlig Studio Professional og TurboPrint. Vi har valgt at se nærmere på det ene program, nemlig TurboPrint fra tyske IrseeSoft.



Graphics Publisher – "almost DTP"... tjaaa...

At TurboPrint blev født i 1992 fortæller måske lidt om hvor længe Amiga-folket har været ladt i stikken af Workbench'ens printerdrivere. Nu er der måske håb forude i form af den nye Workbench 3.5, men den vil sikkert ikke på ingen måde gøre TurboPrint overflødigt, da programmet er blevet til meget mere end blot en printerdriver. Desuden henvender Workbench 3.5 sig kun til Amiga'er med Kickstart 3.1, hvor imod TurboPrint kan nøjes med Kickstart 2.04.

Turboprint 7

Udgivet af:
IrseeSoft
Dansk forhandler:
Kiwi Multimedia
Systemkrav:
• OS 2.04+
Pris:
DKK 649,-

Ydelse 10
Brugervenlighed .. 10

Installeringen

TurboPrint installerer ikke en normal printerdriver i Devs/Printers-skuffen på din Workbench som ellers ville være den "normale" måde at gøre det på. I stedet ligger TurboPrint i hukommelsen, og bearbejder alle data der bliver sendt til printeren. Om det er en fordel eller ej at gøre det på den måde er vel nærmest en smagssag, men hvis man har flere printere tilsluttet, kan man med en tastaturgenvej nemt starte TurboPrint's preference-program og vælge nye printerdrivere på den måde.

Eksemplarisk preference-program

Når man skal konfigurere TurboPrint til at yde det optimale skal der selvfølgelig foretages nogle justeringer. Der er mange indstillingsmuligheder og i mange programmer er det ensbetydende med en rodet affære. I TurboPrint har man valgt at lave et separat preference-program og det fungerer efter min mening aldeles fortrinligt. Programmet er bygget op med "faneblade" og er meget nemt at betjene.

TrueMatch og UCR

TrueMatch dækker over et system der får dine udskrifter til at ligne det du ser på din skærm. Hvis man gør det manuelt skal man regne med en hel del forsøg før det lykkes, men heldigvis følger der en masse præfabrikerede indstillinger med, og den der er til min HP600 Deskjet farveprinter giver et overbevisende resultat. Hvis man ikke er tilfreds med de medfølgende indstillinger, har man selvfølgelig stadig lov til at udføre indstillingen manuelt.

UCR (Under Cover Removal) er historien om hvordan man på en moderne blækprinter med tre farver (CMY) og en sort (tilsammen CMYK) kan lave sort på to måder, nemlig med CMY alene eller med den sorte alene.

Der er fordele og ulemper ved begge metoder, men i TurboPrint kan man drage fordel af dem begge. Det er ikke noget man behøver at bryde sin lille hjerne med da IrseeSoft har lavet den rette "blanding" til den printer man har valgt, men har man selv lyst til at eksperimentere er der selvfølgelig mulighed for det.

PPC-support

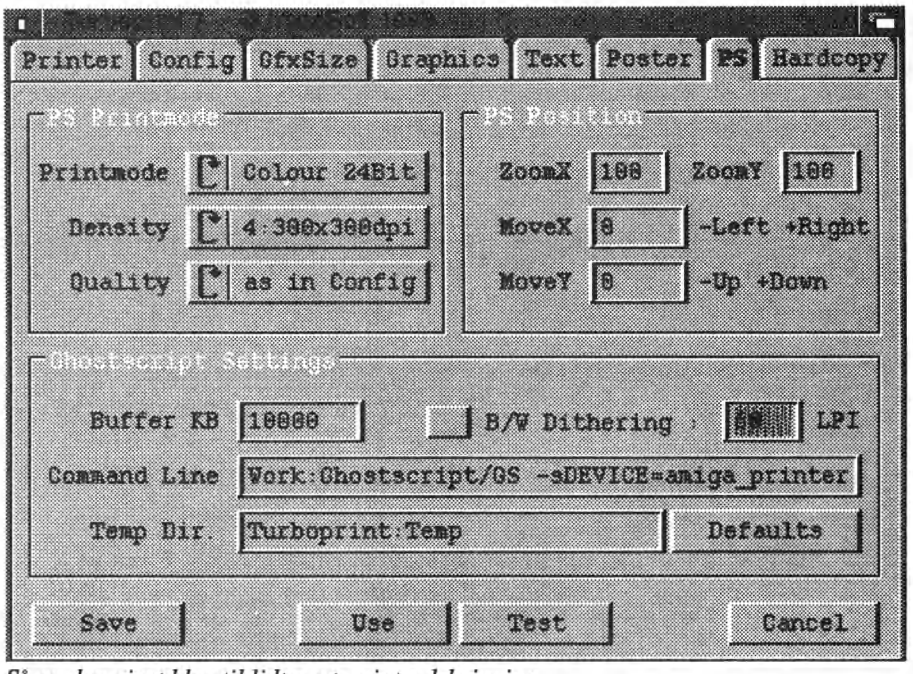
Er man den lykkelige ejer af et PPC-kort, og kører PowerUp, er der sandelig også mulighed for at udnytte det i TurboPrint. PPC-CPU'en vil så blive brugt til "beregningstunge opgaver som farvekorrigering eller dithering". Hvor meget det betyder i sparet tid har jeg desværre ikke haft mulighed for at afprøve.

Graphics Publisher

På bagsiden af TurboPrint's manual står at Graphics Publisher næsten er et DTP-program. Det er lidt af en overdrivelse, men der er dog lidt om snakken. Hvis man ved DTP forstår en blanding af grafik og tekst, så kan Graphics Publisher da godt være lidt med, for man har nemlig mulighed for at blande grafik og tekst. Både grafik- og tekstbehandlingen er begrænset, men kvaliteten og hastigheden kan der ikke stilles spørgsmålstegn ved.

TurboSpool

TurboPrint indeholder et program kaldet TurboSpool. Formålet med dette program er at man ved først at producere en fil med rå data til printeren som herefter gemmes på harddisken for derefter at blive sendt til printeren, kan starte en slags baggrundsudskrivning. Det er dog ikke i alle tilfælde at man vinder noget ved at benytte TurboSpool, for hvis beregningstiden bliver så lang at printeren sagtens kan nå at



Så er der gjort klar til lidt postscript-udskrivning.

følge med (grafiktunge opgaver, langsomme CPU'er (<68040) m.m.) er der intet sparet. Hvis man derimod f.eks. skal have lavet tre kopier af en side er der tid at spare, da der kun skal beregnes en enkelt side. Det gælder dog generelt kun blækprintere, da laserprinter har en kopi-funktion der styres via printerdriveren eller ved at man manuelt tilvælger det ønskede antal kopier på selve printeren.

Vælg selv dine fonte

En nyskabelse i TurboPrint7 er, at man nu kan benytte hvilken som helst Workbench-font (både bitmap og skalérbare), i stedet for de indbyggede printer-fonte. Det betyder at man nu kan få pænere udskrifter fra teksteditorer og andre programmer der ikke sender tekst til printeren som grafik. Det har også betydning for printere der har begrænsede (eller slet ingen) tekstmuligheder, som f.eks. Canon BJC 7000, Epson Stylus Color 300, 400 og Photo-modeller.

Postscript

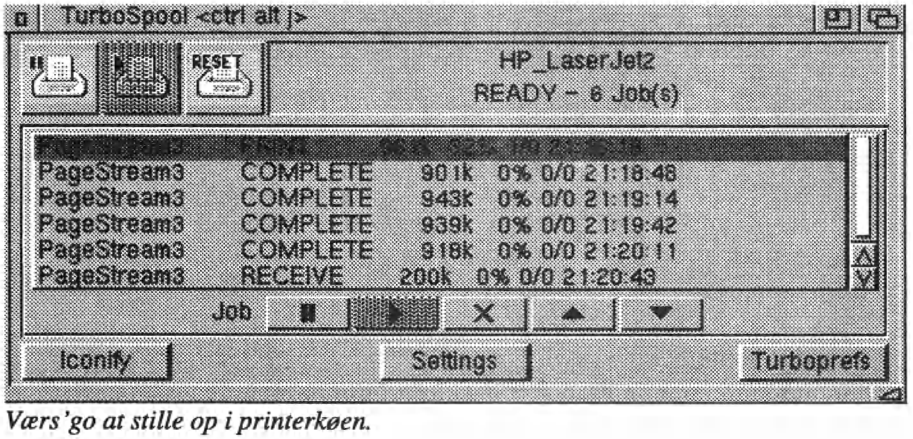
En anden nyskabelse er muligheden for af printe postscript-filer via TurboPrint. Det sker ved hjælp af programmet Ghostscript som omsætter postscript-data til noget en almindelig printer kan forstå, og nu kan det også ske gennem TurboPrint. Man kan også skrive postscript-data direkte fra programmer som f.eks. PageStream og TurboCalc.

Manualen

Endelig et program med en "rigtig" manual fristes man til at sige. TurboPrint er et af de efterhånden få programmer der kommer med en manual af papir og bogstaver. Man har dog sparet lidt ved at benytte den gamle TurboPrint4-manual med TurboPrint6 og TurboPrint7 som tillægsmanualer – ikke den optimale løsning, men den er dog til at leve med (og så kan man tage dem med i bussen, på toilettet, i sengen og i...).

KONKLUSION

Hvis man kun skriver en enkelt side tekst ud engang imellem, så kan man sikkert klare sig med en shareware/freeware printerdriver, men hvis man arbejder meget med DTP og/eller grafik, så er der ingen vej uden om – TurboPrint bør ligge på din HD! □



Værs'go at stille op i printerkøen.

PFS3

Ny generation af Professional File System

■ *Af Anders Drejer*

Mindre end et år er der gået siden PFS2 udkom. Er der behov for opdatering for eksisterende brugere? Skal de der endnu ikke har "konverteret" vente til vi ser hvad OS 3.5 byder på? Vi kan ikke give et endegyldigt svar, men måske give dig en ide om hvad der bedst kan betale sig.

Lidt historie

Jeg vil ikke gå i detaljer med PFS's historie, men vil dog lige ridse nogle enkelte ting op. Alle ved vel at Amiga'ens originale filsystem, Fast File System (FFS) har visse uheldige egenskaber; det er langsomt, kan ikke håndtere harddiske større end 4 GB, der går ged i filstrukturen hvis computeren "dør" under skrivning til harddisk osv.

Som altid, når der en noget ved Amiga'en der ikke er optimalt, er der en eller anden entusiastisk programmør der laver en forbedring i form af et free- eller shareware-program. Se alt det her fik en entusiastisk hollandsk sharewareprogrammør, Michiel Pelt, til at "opfinde" et alternativt filsystem kaldet Professional File System (PFS). Efter en meget kort shareware-tilværelse udkom programmet i en kommerciel udgave kaldet AmiFile Safe (AFS). Det engelske firma som købte rettighederne til PFS/AFS gik konkurs og rettighederne gik tilbage til Michiel Pelt der i 1998 udgav en forbedret udgave af AFS, men nu under det oprindelige navn PFS, og denne gang med versionsnummeret 2.

Nu er PFS altså kommet i en version 3 og det giver anledning til at stille to spørgsmål: kan det betale sig for eksisterende PFS2-brugere at opgradere og skal de der ikke endnu ikke har "forladt" FFS afvente OS 3.5 og se hvad det har at tilbyde mht. forbedringer af FFS?

PFS3

Udgiver:
Great Effect Development
Systemkrav:
• OS 2.04+
Format:
Cd-rom
Pris:
399,- (Kiwi Multimedia)

Ydelse 11
Brugervenlighed .. 10

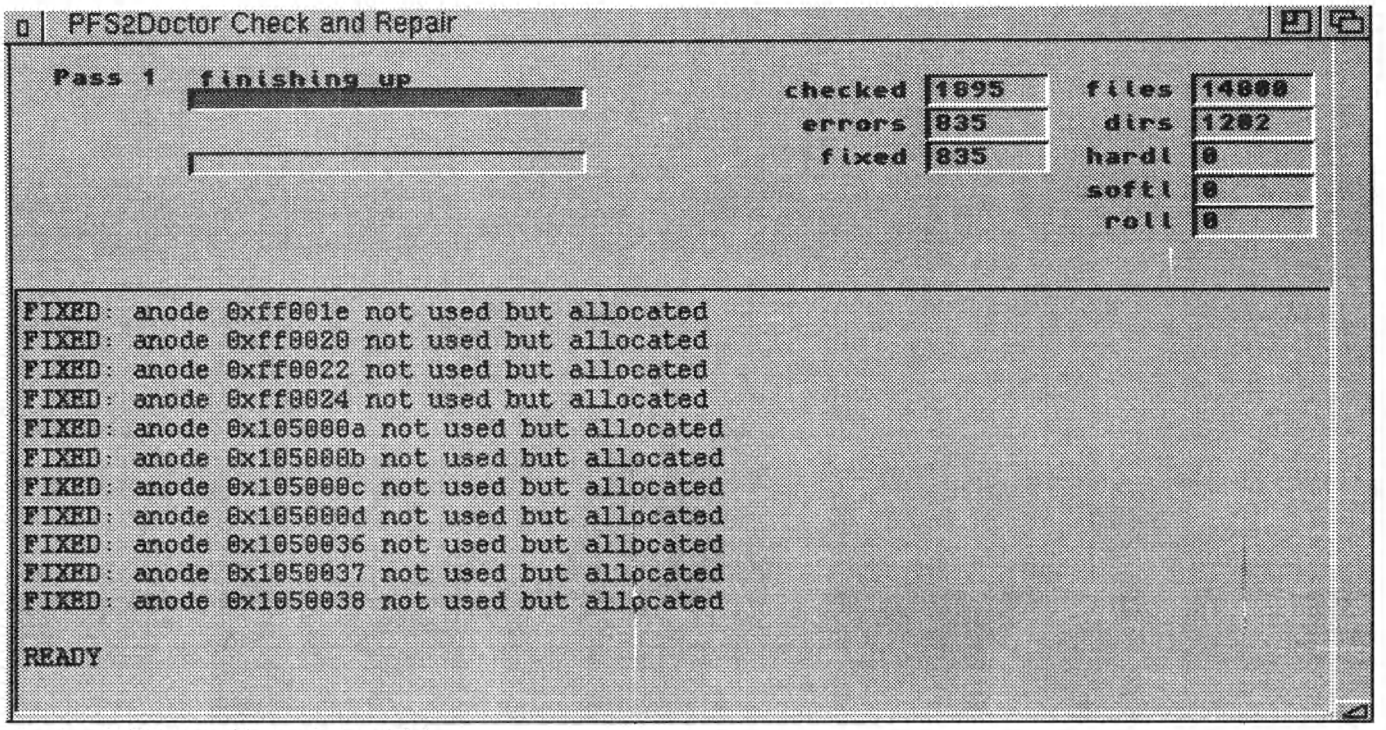
Hvad er der af forbedringer?

Om der er en hastighedsforøgelse i PFS3 i forhold til PFS2 skal jeg ikke kunne sige, men der er stadigt laaangt ned til FFS når man snakker læse/skrive-hastigheder, samt list/slet filer (læs evt. hastighedstest af PFS2 i Amiga Advis 1/99).

PFS3 understøtter nu filstørrelser op til 2 GB, harddisk-partioner op til 104 GB og der er ingen begrænsninger i harddiskstørrelser (hvis man benytter TD64 eller "direct-scsi"), og det skulle nok kunne tilfredsstille de flestes behov.

En meget kærkommen forbedring i PFS3 er "delete directory'et" som nu kan indeholde de 992 sidst slettede filer mod tidligere 31. Hvis man som jeg dagligt sletter mange filer (hvad man f.eks. gør i YAM), rækker 31 filer faktisk ikke langt. Default værdien er 62, men den kan løbende ændres.

Med det nye PFS får man også et par nye harddiskværktøjer, nemlig HDInst-



Her har PFSDoctor fikset min harddisk.

Tool der kan erstatte Workbench'ens HDToolBox (som ikke kan klare store harddiske) samt PFSFormat der kan bruges i stedet for Amiga'ens Format-kommando der er fejlbehæftet.

PFSDoctor

En af de få ting jeg har savnet ved PFS2 er en erstatning for det gode gamle diskreperationsprogram Disksalv, og det er der kommet nu med programmet PFSDoctor. Rent tilfældigt (eller er der mere mellem himmel og jord...?) fik jeg en uge før jeg modtog PFS3 en fejlmelding, hver gang jeg prøvede at skrive til eller læse fra et bestemt directory på min harddisk (Wrong block ID). Da jeg vidste at PFS3 var undervejs, undlod jeg at gøre noget ved det for på den måde at teste PFSDoctor. PFS2 (også PFS3 for den sags skyld) indeholder et CLI-program ved navn Diskvalid som umiddelbart har samme funktion som PFSDoctor, men det er som sagt en CLI-program og hvad skal man med sådan et, hvis man kan få en grafisk brugerflade.

Nå, men sandelig om doktormanden ikke fik bugt med mit problem (samt de fleste filer der lå i det beskadigede directory – godt jeg havde en backup liggende), men programmet er ikke dog ikke frit for fejl. Det rapporterer fejl på en af mine harddisk-partioner, fejl som det godt kan reparere – indtil næste gang man kører PFSDoctor, så er fejlen der igen. Diskvalid (som er en CLI-udgave af noget der minder om PFSDoctor) melder at partionen er ok, og der er da tilsyneladende heller ikke noget i vejen med den. Michiel Pelt har meddelt at der er fejl i PFSDoctor og at en rettet (og gratis) version vil blive udgivet snarest (skulle være ude når du læser dette).

Alternativer

Der er alternativer til PFS3. Den billigste løsning hedder SFS der er et freewareprogram der minder en hel del om PFS3. Jeg har ikke afprøvet programmet, men det skulle efter sigende være rimeligt stabilt og så er det som sagt gratis. Et andet alternativ er, som nævnt i indledningen, at afvente OS3.5 som skulle indeholde en fornyet udgave af FFS. Den skulle nu kunne håndtere harddiske over 4 GB, men spørgsmålet er, om det nye FFS stadigt slæber rundt på sit validerings- og hastighedsproblem.

Lidt brok...

Da jeg testede PFS2 legede jeg med tanken om at give et 13-tal, men stoppede ved 11 for der er jo altid plads til lidt forbedringer. Nu står jeg i den samme situation igen – ikke fordi der ikke er sket forbedringer, men der er stadigt noget der kan gøres bedre. Nu har jeg jo ikke forstand på programmering, men en grafisk brugerflade til PFS3's CLI-programmer står da på min ønskeliste – sammen med en manual i HTML-format i stedet for den nuværende som er i AmigaGuide-format. Det ville nemlig åbne mulighed for at får vist billeder sammen med teksten, hvilket vil gøre alting meget mere overskueligt.

KONKLUSION

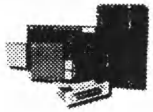
Jeg har benyttet PFS i et års tid nu og jeg vil aldrig vende tilbage til FFS. På min computer (som kører 8–14 timer hver dag) kører det utroligt stabilt og med den nye PFSDoctor er det lidt nemmere at rette de få fejl der uundgåeligt vil opstå ved intensiv brug. Mit råd til dig der stadigt bruger FFS – skift til PFS3! Hvis man i forvejen har PFS2 må man gøre op med sig selv om man har behov for de forbedringer/nyheder der er i PFS3. □

Mere effektivt end nogensinde før.

Helt i firmaet's ånd, kan Kiwi Multimedia nu tilbyde den nye række af Phase5's G3 processorkort. Processorkortene er ikke alene meget hurtige, men har også et bedre pris ydelselsesforhold end de nuværende PowerPC-kort. Foruden den nye teknologi ser også nogle gamle kendinge dagens lys igen. Det drejer sig om 68030 - 68060 linien af processorkort til både A1200(T) og bigbox Amiga'er og det til en langt billigere pris end for!

Det længe ventede Amiga OS 3.5 er endelig kommet, og for at sikre dig et eksamplar er det nok en god ide allerede nu at bestille hos os. Foruden de tre spændende nyheder er der endelig også nogle spilnyheder, såsom T-Zero, Phoenix Fighters, Turbo Racer 3D, Star Fighter, Wasted Dreams og The CDS Collection. Som altid har vi Danmarks storste sortiment indenfor Amiga-hardware og -software. Hvis du ikke finder det du soger i denne brochure, er du velkommen til at kontakte os - så kan vi måske bestille det hjem.

Acceleratorkort



Blizzard PPC G4

Blizzard G4 300MHz 5.695,-
Blizzard G4 400MHz 7.295,-

Acceleratorkort 030-060

Typhoon 030 40Mhz, med SCSI 1.595,-
Blizzard 1240 25Mhz 2.295,-
Blizzard 1240 40Mhz 2.495,-
Blizzard 1260 50Mhz 3.695,-
Blizzard SCSI 895,-

Cyberstorm PPC & 68k

CyberStorm Mk3 060 50MHz 5.295,-
CyberStorm G4 400Mhz 7.295,-

Grafikkort

Village Tronic

Picasso IV 4Mb (nu på lager) 3.495,-

Picasso IV moduler:

Concierto lydmodul 1.495,-
Pablo-II videomodul 995,-
Paloma TV-tunermodul 1.495,-

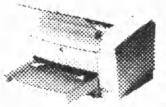
Olympus

Digitalkameraer

Olympus C-830L 3.995,-
Olympus C-900 Zoom 5.995,-
Olympus C-1400XL 7.995,-
Olympus C-2000 Zoom 8.995,-

Printer

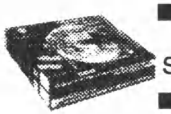
Minolta



PagePro 8 laserprinter 2.595,-
PagePro 12 laserprinter 8.995,-
PagePro 20 laserprinter 12.995,-

Modem/netværk

Sandberg



Sandberg K56FLEX 56kbps 595,-

Village Tronic

Ariadne Ethernetkort II 1.095,-

Scanner

Artec

ViewStation AT12 ..... 2.495,-
Scan Express SCSI incl ScanQuick4 ..... 1.995,-

Software

Internet/comms

Netconnect v3 849,-
ST-Fax v4 549,-

Grafik

ArtEffect 3.0 ..... 1.495,-
Drawstudio 2.0 ..... 1.095,-
ImageFX 4.0 ..... 1.795,-
Plug In til Art Effect 395,-
Deluxe Paint V CD 295,-
Fantastic Dreams 895,-
Photogenics 4.1 ..... ring !

Præsentation

Scala MM400 CD-version 995,-
WildFire 5.0 ..... 1.195,-
WildFire 7.0 til både PPC & 68k 1.495,-
Candy Factory Pro (PPC) 695,-
Monument Designer V2 ..... 1.995,-
Monument Designer V3 ..... 2.995,-
Adorage 1.195,-
Animage 1.195,-
XDVE v. 3.5 ..... 1.495,-
Fontmachine v. 3.2 795,-
VideoFX 2 ..... 1.495,-

DTP/Tekstbehandling

WordWorth 7 599,-
WordWorth Office 599,-

Phase 5	
Cybervision PPC 8Mb	2.095,-
B-Vision A1200 8Mb	*1.995,-*
CyberVisionNG 32Mb	2.595,-

Lydkort

DCE	
Melody A1200	1.795,-
Prelude A1200	*2.495,-*
Melody Zorro 2 kort	1.995,-

Sampler/MIDI	
AURA-8 8 bit stereo	395,-
AURA-16 16 bit stereo	1.095,-
Megalosound 8 bit stereo	395,-

JVC

Digital Camara	
GR-DVL9600	16.995,-
GR-DVL9500	14.995,-
GR-DVX7	15.995,-
GR-DVL20	7.995,-

Video Camara	
GR-AX880	5.995,-
GR-AX680	4.995,-
GR-AX480	3.995,-
GR-SZ7000	5.995,-
GR-SZ5000	5.495,-

JVC Video	
HR-S9600	6.995,-
HR-S8600	.5995,-
HR-S7600	4.295,-

Kiwi Multimedia I/S
Frejasvej 71
3600 Frederikssund
✆: 47-389639
Fax: 47-389638

-Det venlige alternativ

Tower

RBM	
Towerhawk ex (A4000/A1200)	2.495/2.495,-
Zorro daughterboard	1.795,-
Zorro III daughterboard	ring !
VidiOn videoadapter	895,-

Micronik	
Infinitiv II Tower (A1200)	2.295,-
Zorro II daughterboard	1.795,-
Zorro III daughterboard	3.595,-

Diverse tilbehør

Genlocks & Drev	
Iomega Jaz 2GB	3.895,-
1GB Jaz disk	895,-
40x CD-ROM med software	599,-
Lola 1000 Genlock	1.995,-
Rendale Genlock	1.295,-

A1200 IDE-controller	
PowerFlyer	995,-
Buddha	695,-
IDE Fix 97 incl. IDE controller	495,-

Mus / diverse tilbehør	
2-knap mus	199,-
3-knap mus	249,-
Mouse-It PC->Amiga adapter	149,-
PC-mus adapter til Amiga	249,-
Scandoubler/TV-tuner	1.495,-
Micronik Scandouble	1.095,-
Wacom Artpad II tegnebræt	1.695,-
IOBlix kort zorro 2	1.095,-
IOBlix A1200 Seriel	695,-
IOBlix A1200 Parallel	695,-

ScanQuix 4 fra RBM	695,-

Raytracing	
Tornado 3D 3.0	3.995,-
Tornado 3D 2.1	1.295,-

Diverse	
Directory Opus 5 Magellan II	695,-
Turboprint 7 Pro	649,-
SuperView Productivity Suite	299,-
PFS2 v4.2	649,-
Linux Redhat v5.1	299,-
DOpus Plus	349,-
CyberGraphX v4	249,-
Make CD Dao	ring !
Aminet 6 og op efter	119,-

Underholdning

Napalm	549,-
Foundation	429,-
Quake	395,-
Genetic Species	395,-
The Strangers (kamp sport)	249,-
Olofight (kamp sport)	379,-
Turbo Racer 3D	249,-
The Prophet	349,-
T-Zero	495,-
Star Fighter	199,-
Phoenix Fighters	249,-
CDS Collection	199,-
Wasted Dreams	399,-
Sixth Sense Investigation	299,-

Grib chancen

Forbehold for trykfejl og prisændringer. Alle priser er incl. moms.

Omkring Amiga's nye patenter

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Vi har så ofte været omkring nogle patenter Amiga Inc. angiveligt skulle have indgivet som ansøgninger. Vi ved ikke meget. Alligevel vil jeg vove pelsen ved at omtale nogle af de patenter Amiga Inc. angiveligt har udtaget for skønt vi ikke ved meget har redaktionen alligevel drøftet hvilke konsekvenser der kan drages at de kortfattede vidtløftigheder der trods alt er tilflydt os. Jeg vil nu vove et øje.

Multiprocesseringsmiljø

I mange tidsskrifter og bøger er beskrevet hvordan man på en offentlig bus (det er de ledninger der internt forbinder CPU'en med dens fornødenheder i form af hukommelse, lager og udskrivningsfaciliteter osv.) kan tilslutte flere CPU'er der alle gør krav på at det er dem der er vigtigst med hensyn til at få lov til at skrive på f.eks. harddisken.

Med tilbørligt hensyn til hvad medarbejdere hos Intel, IBM og andre firmaer har forelæst og beskrevet, har Amiga Inc. tilsyneladende udtaget et patent hvorefter at CPU'erne efter tur bliver spurgt om de skulle have noget at skulle have sagt.

Princippet bliver kaldt en Phantom-CPU og går ud på at CPU'er bliver opdelt i blokke.

Dvs. at der oprettes et internt netværk mellem CPU'erne i stil med hvad vi ellers forstår ved netværk. Men – det der tilsyneladende er humlen i Amiga Inc.'s løsning er at CPU'erne i blokkene bliver rundspurgt efter systemet, har du noget at skulle have sagt?

Har de ikke det, bliver en fantomadresse spurgt om den skulle have noget at skulle have sagt, altså en slags rundspørge.

På fantomadressen findes f.eks. en række processorer der hver på deres vis bliver spurgt om de har noget at skulle have sagt og hvis ikke, bliver spørgsmålet fra disse overdraget den første klynge af CPU'er.

Forhåbentligt er det indlysende at ligesom rundspørgen kan finde sted indenfor hver af de to klynger kan rundspørgen iogforsig finde sted mellem mange klynger.

Adresseringskotymet skal blot overholdes til punkt og prikke for hvert tilknyttet processorkonglomerat.

I tilknytning til dette er der også metoder til at begrænse adresseområder i hukommelsen til visse processorer og ligesådan metoder til at flytte disse adresser op og ned i adresserummet.

Jeg mener at det Amiga Inc. kan tænkes at have indhentet patent på er en ganske speciel udnyttelse af disse muligheder som ikke hidtil er set ved mainframes og deres tilknyttede terminaler i form af arbejdsstationer.

Kun fremtiden kan vise om dette er tilfældet. Men at Amiga Inc. med deres patentudtagninger har tænkt på at en musestyringsfunktion og at et tastatur kan være to CPU-klynger tilknyttet det samme TV-apparat tilsluttet en kasse i form af en datamat der styrer det, tror jeg ikke der kan herske tvivl om. Og det vil jeg forsøge at beskrive.

Vores tilgang til stillingtagen

I stedet for at beskrive de æteriske uddrag vi i forblommede vendinger har haft adgang til for hver enkelt patentansøgning vil jeg forsøge at tage det hele under et.

Og derfor er der en risiko for at de der selv har adgang til nettet vil komme frem til helt andre resultater end vi på redaktionen er kommet frem til.

Men vi vil da håbe på en dialog med jer læsere.

Det første skridt på vejen

Amiga Inc. har indtaget patent på en kasse der tilsluttet modtagere for rundspredningsaggregater vil kunne opbygge en database der kan kobles på et fjernsyn og bruge dennes skærm til at vise virtuelle skærme på, akkurat som vi på vores Amiga'er kan have flere skærme at skifte imellem ved tastetryk eller museklik.

Moderne radioer er også i stand til at vise en masse oplysninger på et display såfremt stationerne medgiver disse oplysninger samtidigt med deres ordinære radiosignal.

Den kasse som Amiga Inc. har udtaget patent på forespørger stationerne om opdateringer af disse sideværts oplysninger og kan dermed siges at stå i dialog med signalkilderne.

Den database der opbygges vil dermed kunne rumme oplysninger om programmerne, deres baggrundsstof i form at TekstTV-sider samt relevante sider der kan findes på WWW. Og, måske ikke mindst, stoffets udbydere.

Nu er humlen imidlertid at den kasse der er i stand til at opsamle alle disse oplysninger kræver særskilt datakraft hvilket må varetages af en særskilt CPU.

Og så skal der varetages en kommunikation med lagermediet på hvilket udvalgte data skal gemmes.

Hermed opstår de første problemer med, hvordan skal al den datamængde håndteres, uden at fjernsynet, radioen, båndoptageren og video'en går i stå?

Svaret er så, "en offentligt tilgængelig bus" som alle processorer kan koble sig på, alt efter deres behov.

Å' hva' så...?

Jo, det er umuligt for en fjernsynsseer at overskue al den datamængde der samles op i forbindelse med programmerne.

Derfor skal det være muligt at time sin rundspredningsmodtager, uanset af hvad art den er, med nogle tidspunkter for hvor disse rundspredninger finder sted. Med andre ord, er man ikke hjemme er det muligt at programmere sine datalagringsmedier med kanalvælgersystemerne så det rette program bliver gemt på et passende sted.

Amiga Inc. har udtaget patent på et system der skal kunne undersøge om det der findes på f.eks. et videobånd må overskrives eller ej. Er der ikke plads på båndet til den ønskede optagelse bedes brugeren skifte bånd.

Med vores nuværende viden kan vi måske godt se at denne facilitet er lidt overflødig, men med de nye medier der kommer frem er systemet ikke uaktuelt.

Der skal sikkert blot en smule omprogrammering til. Patentet vil stadigt være aktuelt.

Og så har Amiga Inc. udtaget en mængde patenter på hvordan kommunikationen med denne database der er nødvendig, skal foregå.

Der er grafiske brugerflader og principper for interaktiv adgang til disse som er patenterede. Bl.a. en speciel måde at opdele skærmen på så man kan sidde i et felt og se en fjernsynsudsendelse, mens man i et andet felt har sin editor fremme eller en web-side hvorfra man kan afsende sin kommentar til programmet.

Måske det lyder lidt vildt umiddelbart, men jeg tror ikke at realiseringen er uoverskueligt vildt ude i fremtiden. Alle firmaer konkurrerer på livet løs om interaktivt fjernsyn, så hvorfor skulle Amiga Inc. ikke kunne kere sig intenst om at få fod på et sådant potentielt marked.

Såvidt jeg kan gennemskue vil man kunne programmere sin radiomodtager til at "tænde" så snart tiden er fremme ved udsendelsestidspunktet og hvis man ikke er i stand til at finde ro i sindet, kan man omdirigere kanalens output i form af radioudsendelsen til et lagermedium hvorfra man senere kan hente det og skal konfirmere at udsendelsen bliver slettet i takt med at man aflytter eller bibeholder programmet, hvorefter beskyttelsen mod sletning vil træde i kraft igen.

I forbindelse med oplagringen af f.eks. et TV-program vil det være muligt at gemme relevante TekstTV-sider associerede med samt hjemmesider der ligesådan har relevans.

Disse datamængder er indlysende nok enorme og udviklingen af datalagringsmedier kræver måske en tand til. Men Amiga Inc. hævder, såvidt vi kan gennemskue, et sammenhængende system hvorved man kan søge via museklik eller tastatur, alt efter smag og behag.

Desuden vil kassen der tilsluttes fjernsynet udbygge dette som en tilsyneladende fuldt udbygget datamat. Der bliver diskettedrev tilsluttet, CD-ROM-drev tilsluttet osv.

Mulighederne for multimedia synes uoverskueligt omfangsrige.

Og så noget der ligner en konklusion

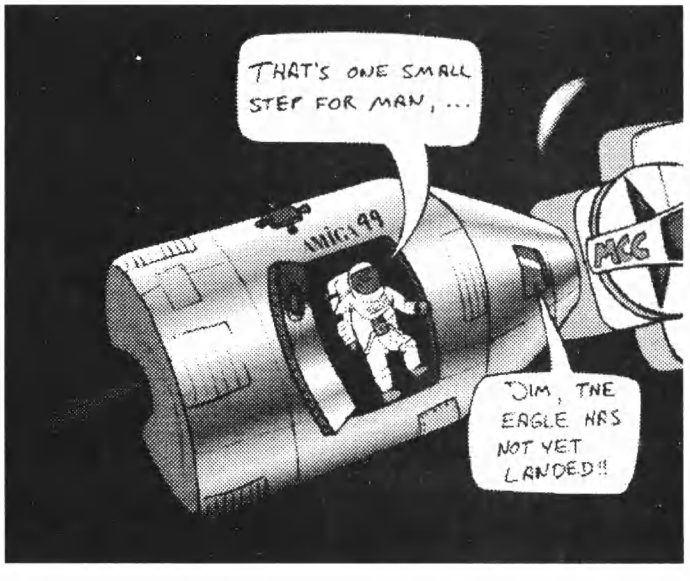
Mange af de problemer Amiga Inc. stiller op er drømme for mange andre firmaer i branchen. Konkurrencen er derfor særdeles hård. Amiga Inc. har udtaget patent på netop deres løsninger af problemerne.

Om de så kommer nogen vejne er et helt andet spørgsmål. Desværre er det ofte prisbillighed der får lov at sejre, eller salgsargumenter som: Vi har flere penge end jer, så vores annoncer er større og der er flere af dem.

Redaktionen har ingen mulighed for at gennemskue hvad det kan blive til, men som vi skrev da vi først stiftede bekendtskab med QNX: "Dette er en boot-kerne der næsten kan begrænses til det undséelige og udvides til det formidable."

Hvem ved om Amiga engang vil blive navnet på en serie indbyrdes kompatible indretninger der alle har en tilknytning til AmigaDOS Workbench/ Intuition på éen eller anden måde.

Det er vanskeligt at spå, især om fremtiden, men at Amiga Inc. får kamp til stregen, uanset hvad de begiver sig ud i, er redaktionen ihvertfald ikke i tvivl om. □



AMIGAUDSTYR:

2,5">3,5" Harddisk installationkit		190,00
3.5" Disk DD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
3.5" Disk HD NN (**2,75/stk.**) pr.100		247,50
Diskdrev Amiga-500/1200 intern		580,00
The Arcade Joystick		240,00
Competition Pro mini joystick		170,00
Ramudvidelser til Amiga	fra	305,00
Strømforsyning til A-500/600/1200		550,00
Kickstart v.1.3/2,04/2.05 ROM-kreds	fra	270,00
Kickstart 3.1 A-500/2000 med manual		795,00
Alfa Power Contr.IDE,Amiga-500 1 stk.		500,00
Turbo 1230 option 8 MB ram		1140,00
Turbo 1240 25 Mhz/0/0MB t.Amiga1200		2400,00
Apollo 4040 40 Mhz m.SCSI2, opt. 128Mb		4020,00

HARDDISKE:

AT-HD:1.6GB/1390,- 2.1 GB/1895,- 3.2 GB/2200,- 4.0 GB/2355,- 5.1GB/2930,- 7.0 GB/3790,- 16MB EDO-ram/530,- 32MB EDO/1180,-

og mange andre produkter - ring efter vor prisliste eller se den på http://inet.uni-c.dk/~absalon1

ABSALON DATA

Vangedevej 216A - 2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197

Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr.3/9-97

REBOL

Del 11: Hvordan man søger

■ *Af Ole Friis Østergaard*

På nuværende tidspunkt er du sådan cirka verdensmester i at sortere data. Hvis ikke, så læs REBOL-artiklen i forrige nummer af Amiga Advis. En af idéerne i at sortere elementer er at man så kan finde dem hurtigt igen. Hvordan? Godt spørgsmål.

Har du nogensinde tænkt på hvordan man kan gennemsøge en liste af elementer for at finde ud af om et bestemt element findes deri? Hvis du bare har listen som én lang, ikke-sorteret strimmel af elementer, så vil det jo nok tage noget tid. Prøv at tænke på hvor lang tid det vil tage dig at finde telefonnummeret på din granfætter i telefonbogen, hvis altså telefonbogen ikke var ordnet alfabetisk.

Nu er vi så heldige at de flinke folk inde hos Tele Danmark har været så venlige at sortere alle personer i telefonbogen i alfabetisk rækkefølge og derfor kan et opslag ordnes i løbet af sekunder i stedet for uger. Hvis telefonbogen ikke var sorteret, så kan du nok godt se at du i gennemsnit skulle gå halvdelen af numrene igennem inden du fandt det nummer du ønskede. Det er ikke en særlig ønskværdig løsning, heller ikke når man bruger en computer som er væsentligt hurtigere end én selv.

Gæt et tal!

Den søgemetode hvor man starter fra én ende af en liste og går listen igennem element for element, fra start til slut, kaldes lineær søgning, simpelthen fordi den tid et opslag kan tage er lineært, afhængigt af størrelsen på listen. Et eksempel på hvordan man i REBOL kan implementere lineær søgning ses i program 1. Det er lidt svært at se hvor lang tid dette program tager (da det går for hurtigt til at man kan måle det), men prøv at ændre størrelsen på listen.

Men hvis vi nu ved at vores liste er sorteret, er der mon så ikke en hurtigere måde at finde vores elementer på? Jo, det er der skam, og du kan måske også selv regne ud hvordan den fungerer. Lad os tage et eksempel: En af dine kammerater beder dig om at gætte et tal mellem 0 og 100 og hver gang du gætter forkert, siger kammeraten om det tal han tænker på er større eller mindre end dit sidste bud. Hvilket tal vil du starte med at gætte på? Det vil i hvert fald være ret dumt at starte med at gætte på 0, så på 1 osv. indtil du har fundet det rigtige tal.

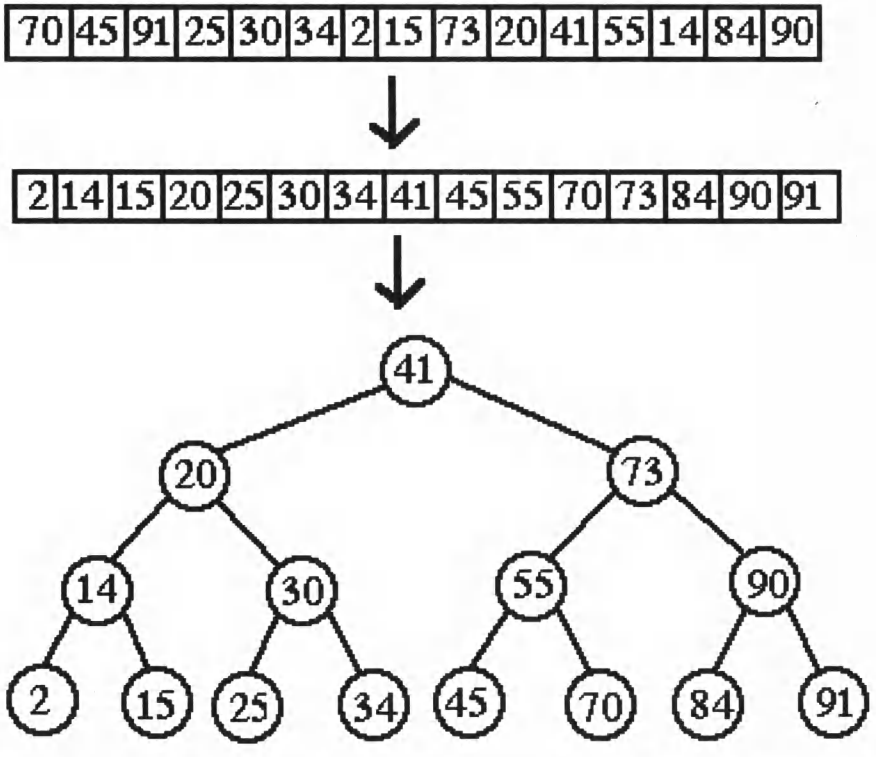
I stedet vil du nok starte med at gætte på 50. Når du så har fået at vide om dit gæt er for højt eller for lavt (hvis altså det ikke var det rigtige gæt), så har du straks fået halveret mængden af tal som din kammerat kan tænke på. Fortsætter du på denne måde får du hele tiden halveret denne mængde og du kan faktisk gætte det rigtige tal efter højst 7 gæt. Dette er da noget af en forbedring i forhold til den anden tilgangsvinkel hvor du gætter det rigtige tal efter højst 100 gæt.

Og det bliver bedre endnu: Hvis din ven vælger at tænke på et tal mellem 0 og 200, så vil det kun give ét ekstra gæt hvis du bruger den smarte fremgangsmåde. Hvis du bruger den "knapt så smarte" fremgangsmåde, vil dette fordoble antallet af gæt.

Binær søgning

Denne fremgangsmåde, når den benyttes i computer-øjemed, kaldes binær søgning. Et eksempel på hvordan det kan implementeres i REBOL ses i program 2. Til vores eksempel har vi kun benyttet en liste af heltal som vi søger i, men til "virkelige problemer" kan man selvfølgelig bruge så meget andet. Alt hvad vi forlanger af vores elementer er at vi kan sortere dem.

Så godt nok tager det lidt tid at sortere en liste, men når vi først har fået overstået dette, kan vi søge i den



Figur 1: Sådan kan man lave et søgetræ ud fra en liste.

ekstremt hurtigt med binær søgning. Smart, ikke? Men hvad nu hvis vi undervejs gerne vil sætte nye elementer i vores liste, samtidigt med at vi stadigvæk gerne vil have en effektiv metode til at søge i vores liste? Godt spørgsmål.

Søgetræer

Svaret på vores bønner er søgetræer. Hvad er det så for en fisk? Jo, søgetræer består af en masse "knuder" som kan bestå af 3 ting: Et element og referencer til to andre knuder (venstre og højre "underknude"). Hvis vi ser på en sorteret liste af heltal, så kan vi vælge det midterste element til den øverste knude. Venstre underknude skal så være det midterste element i den venstre del af listen, højre underknude skal være det midterste element i den højre del af listen, og sådan fortsætter man indtil alle elementer i listen er puttet ind i knuder.

Det er ikke svært at se hvordan man søger i sådan et søgetræ, og princippet er det samme som i binær søgning: Start i toppen af træet. Er det element vi søger mindre end elementet i knuden går vi til venstre undertræ, og er det element vi søger større end elementet i knuden går vi til højre undertræ. Sådan fortsætter vi indtil vi er løbet tør for undertræer eller vi har fundet vores element.

Hvis vores træ er "pænt", dvs. alle vejene ned til "bundknuderne" er omtrent lige lange, så får vi en effektiv søgning. Ja, hvis **alle** vejene til bundknuderne er præcis lige lange, så får vi faktisk en søgetid der er den samme som for binær søgning.

Tag et kig på figur 1. Her starter vi med en usorteret liste, sorterer den og laver et søgetræ på baggrund af den. Hvis vi nu vil indsætte elementet 71 i træet, kan vi bare hægte en ny knude med elementet 71 på som højre underknude til 70-knuden.

Men selvfølgelig kan det gå galt. Tænk hvis vi satte knuder ind i træet sådan at vi får en stor forskel mellem afstandene ned til bundknuderne. Så bliver vores søgninger i søgetræet langsommere og langsommere, og det kan blive så galt at det kommer til at svare til lineær søgning. Og hvad så?

Ryd op!

Heldigvis er der metoder til at undgå den slags. Når man sætter nye elementer ind i træet kan man ret hurtigt sørge for at få bragt søgetræet "i balance" igen. Jeg vil skåne dig for at trække dig igennem disse metoder da det hurtigt kan gå hen og blive en længere historie. Men du kan jo prøve at overveje nogle forskellige taktikker.

Nå, men det må nok også være nok for nu. Nu ved du altså både hvordan man sorterer data og hvordan man søger i dem. Desværre er dette måske ikke af så stor praktisk værdi (da du kan få REBOL til at lave meget af det sure arbejde alligevel), men forhåbentlig synes du det er spændende at vide noget om.

Kommentarer, spørgsmål m.m. skal du være velkommen til at sende til ***ole_f@post3.tele.dk***. □

```
REBOL [title: "Lineær søgning"]

random/seed now
liste: []
loop 50 [insert liste random 100]
print ["Liste:" liste]

tal: to-integer ask "Hvilket tal ønsker du at søge efter? "

position: 1
while [position <= length? liste] [
  if tal = pick liste position [
    print "Tallet var der!"
    halt
  ]
  position: position + 1
]
print "Tallet var der ikke!"
```

Program 1: Lineær søgning kan se sådan ud.

```
REBOL [title: "Lineær søgning"]

random/seed now
liste: []
loop 50 [insert liste random 100]
sort liste
print ["Liste:" liste]

tal: to-integer ask "Hvilket tal ønsker du at søge efter? "

lav: 1
høj: length? liste
while [lav <= høj] [
  position: to-integer (lav + høj) / 2
  element: pick liste position
  if tal = element [
    print "Tallet var der!"
    halt
  ]
     if tal < element [høj: position - 1]
     if tal > element [lav: position + 1]
]
print "Tallet var der ikke!"
```

Program 2: Og sådan kan binær søgning se ud.

Can you IMAGINE that
Del 23: Dynamisk Udvikling...

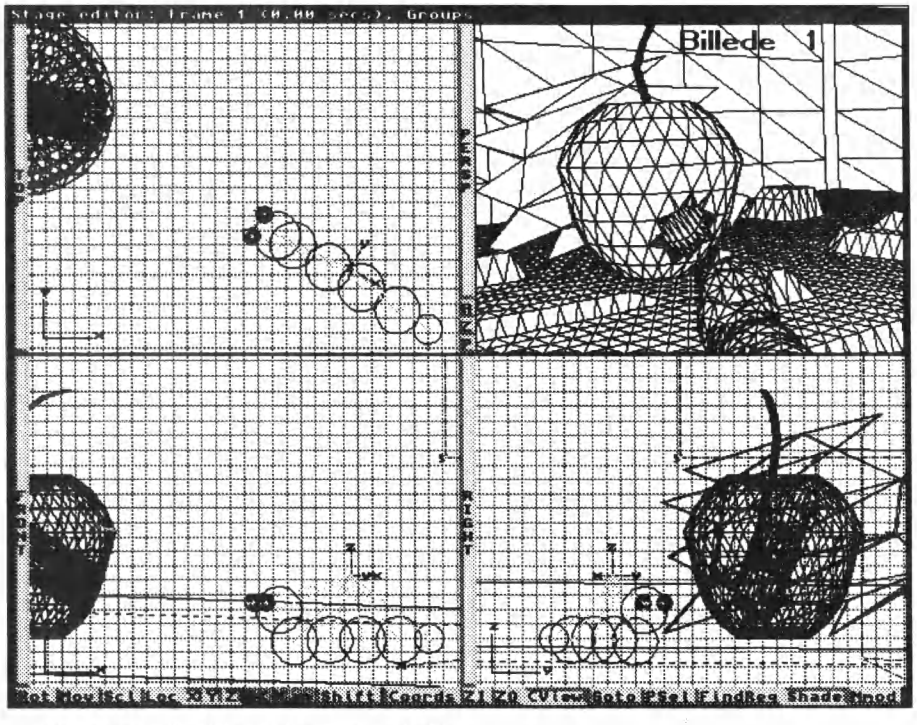
■ *Af Leif Mortensen*

Noget mere om hvordan tingene udvikler sig fra det planlagte. Det kan jo skyldes to ting: Enten at det er planlagt for dårligt, eller at ideerne bliver bedre med tiden. Vælg selv!

Scene 5...

I denne scene skal larven jo stadigt vandre mod æblet, men denne gang skal vi kunne se både æblet og larven samtidigt. Det kræver ingen forandringer i larvens måde at bevæge sig på, så det er kun sceneopbygningen vi skal lave om.

Start med at lave en Stage-opsætning som på billede 1, der er Frame 1:

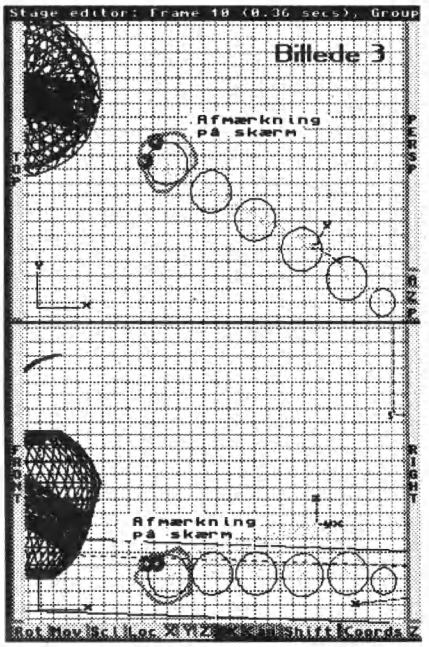


Når det er færdigopstillet går vi til Action Editor'en og sletter alle tidslinier, undtagen dem for billede 1. Vi skal nu lave nogle nye efter dette skema: (Billede 2)

I tidslinien for Actor sættes de States der er anført. I Posn bruges bare de værdier der står, og det gælder også i Align. Grunden til at vi ikke kan lave nye værdier i Posn er, at nu bevæger larven sig ikke lige i x-retningen, men kravler på skrå, og så er det meget vanskeligt bare at udregne de nye værdier, så vi må bruge en anden metode denne gang.

Save de Changes der nu er lavet og enten husk/noter ned, de billeder der slutter Posn tidslinierne, eller læs dem her: 10, 19, 22, 31, 40 og 43 – dem skal vi nemlig bruge nu hvor vi går til Stage Editor'en. Billede 1 er jo opstillet så vi går lige til billede 10. Her skulle alt gerne være som det skal bruges da larven skal være i samme position som i billede 1. Så fasthold Positionen og Save Changes.

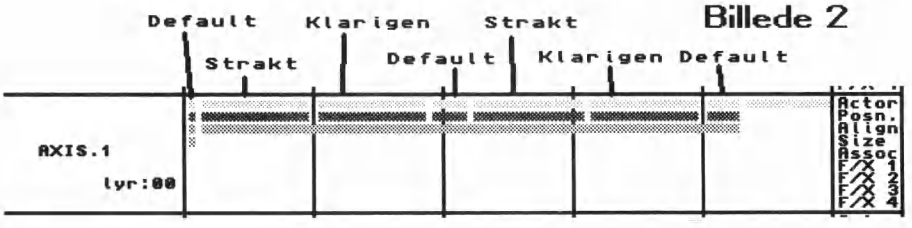
Før vi forlader billede 10 skal vi på en eller anden måde have fastlagt hvor larvens hoved befinder sig, for det skal vi bruge til at bestemme den næste position med. Det kan gøres på to måder: Den besværlige er at slå Coordinates til og så aflæse og notere ned hvor centrum af hovedet befinder sig i alle tre vinduer. Den lette er at tage en speedmarker (ikke permanent!) og tegne omridset på skærmen i Top og Front vinduet. (Billede 3)



Når du har valgt og udført en af måderne kan du gå til billede 19.

Her flytter du larven så dens hoved befinder sig på den position som du fandt frem til i billede 10. Igen vælges Position Bar og Save Changes.

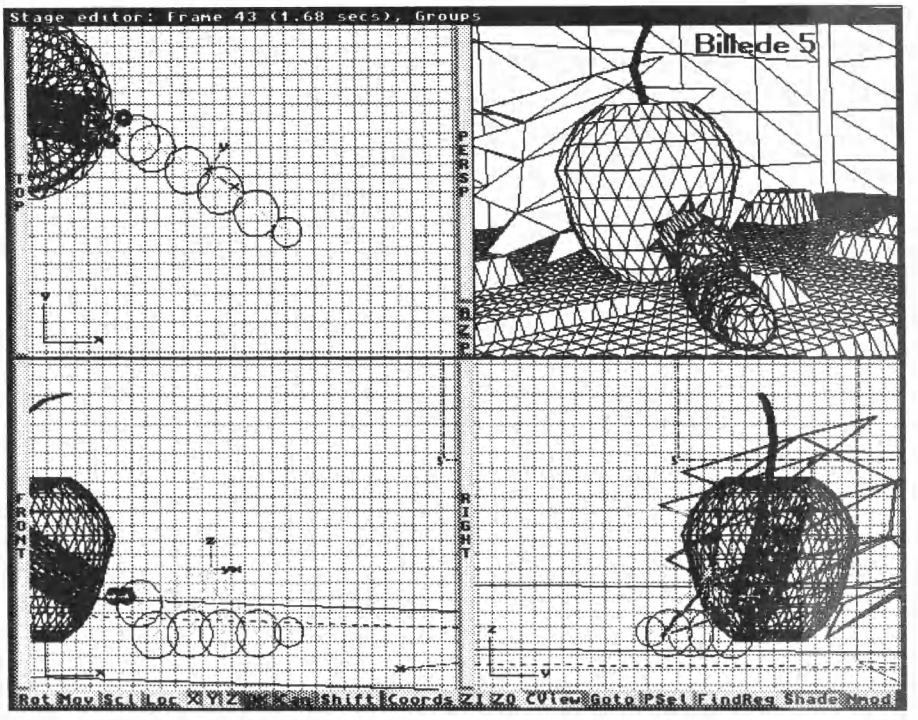
Her på billede 19 (se billede 4) er det halens position der skal bruges som støttepunkt, så igen afmærkes stedet og vi kan gå til billede 22. Placér larven i henhold til mærket, fasthold og Save. Gå til billede 31 og gentag processen.



Her mærkes hovedet og i billede 40 flyttes larven så hovedets position passer igen. Fra billede 40 og til billede 43 er det igen halen der bruges som støttepunkt.

Med disser bevægelser, eller skridt, skulle larven gerne være henne ved æblet. Hvis den ikke er, kan du lave nogle flere skridt, eller flytte dit udgangspunkt tættere til æblet.

Se billede 5, der er slutbilledet i Stage Editor'en.



Ny Scene 5A...

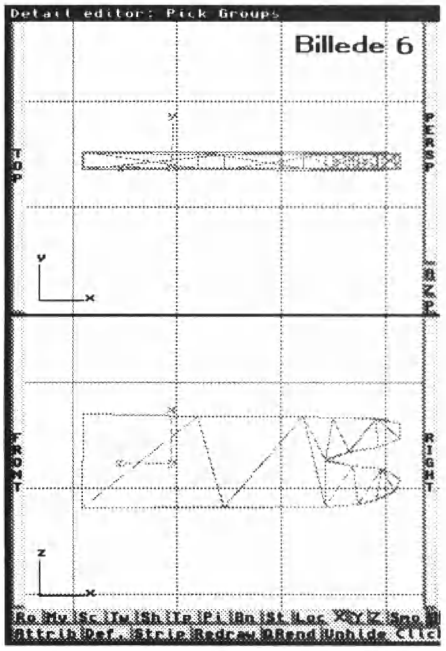
Egentlig skulle vi jo nu have lavet scene 6, men da jeg havde afprøvet det syntes jeg at der ligesom manglede noget imellem de to scener, så jeg har indført en ny scene imellem de to.

Det er en scene hvor vi ser ud på larven inde fra æblet og vi ser den slikker sig om munden. Det er en scene der tjener to formål – 1: Den bryder rytmen i den lange kravletur og 2: Den tilføjer lidt karakter til larven.

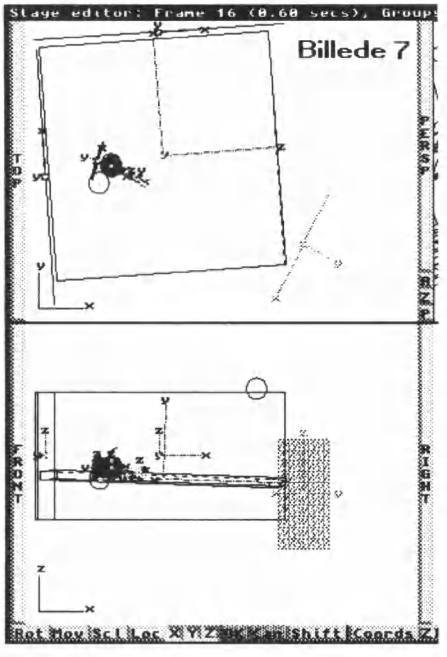
Det kræver lidt forberedelse at lave denne scene, så lad os bare springe ud i det.

Gå til Detail Editor'en og Add en Plane, skaler den ca. 3 gange så stor som standardværdierne gør den og Add det billede du bruger som Global Brush til denne Plane, også som Brush. Færdig med den, Save den, slet den.

Så skal vi ha' lavet en tunge. Add en Axis og Add Lines så den ligner sådan noget her: (Billede 6)



Add Faces og Extrude den til 3.000. I Attributes skal den bare have noget rød farve. Gem den. Gå til Stage Editor og som udgangspunkt bruges slutbilledet af scene 5. Load den nye Plane og opstil dette billede: (Billede 7)



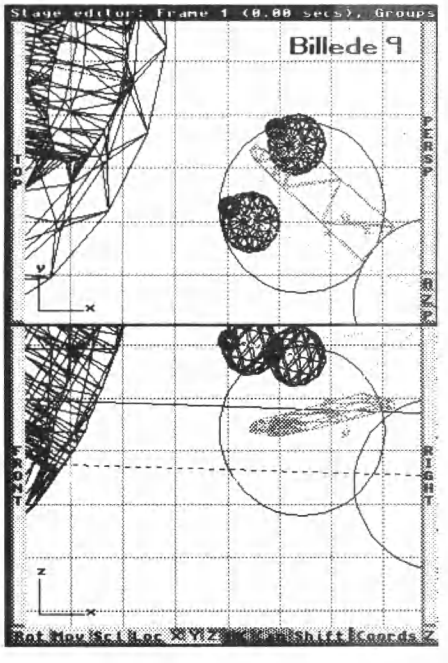
Placér Plane'et som en ny baggrund og Add en lampe ved siden af æblet. Zoom ind og placér kameraet inde i æblet så det kigger ud på larven. Orientér dig ved hjælp af billedet her (Billede 8):

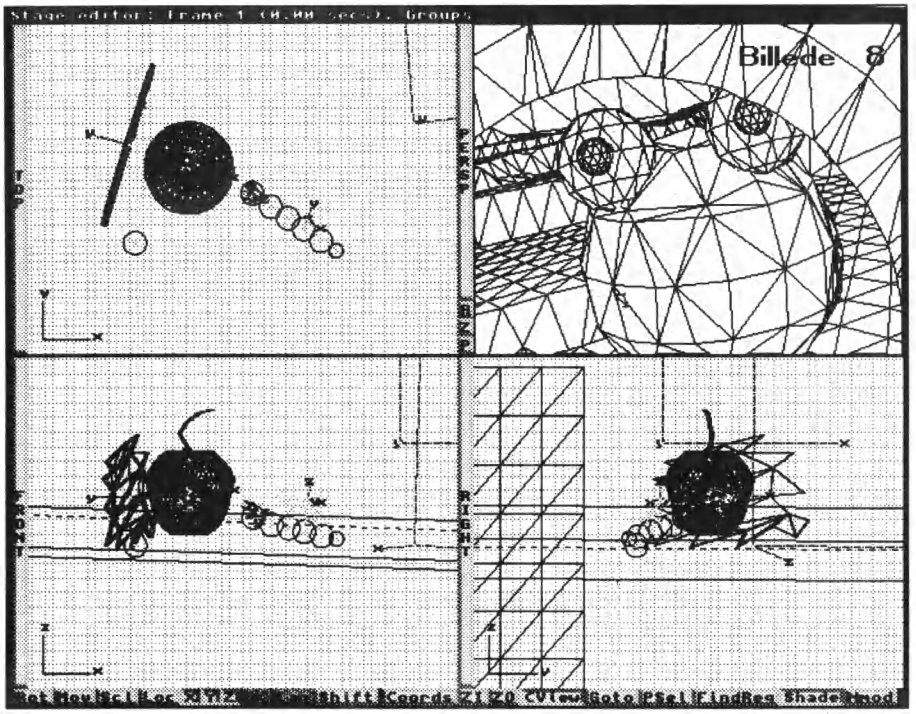
Det kan godt være lidt vanskeligt at få kameraet placeret så det virkeligt kigger ud af hullet og samtidigt har larven med i synsvinklen, men der er ikke andet at gøre end at prøve sig frem. Det samme gælder den nye lampe; den skal placeres så den oplyser forsiden af hovedet. Her skal nok regnes med nogle Quick-renderinger før den er på plads.

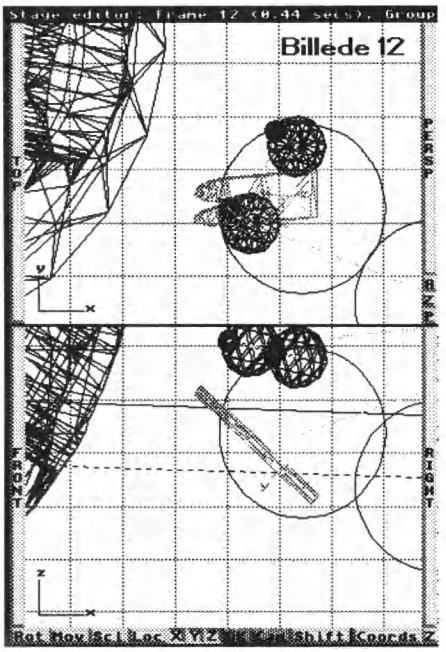
Gå til Action Editor'en og slet alle tidslinier der har med States og Position at gøre, undtagen i billede 1. Save Changes.

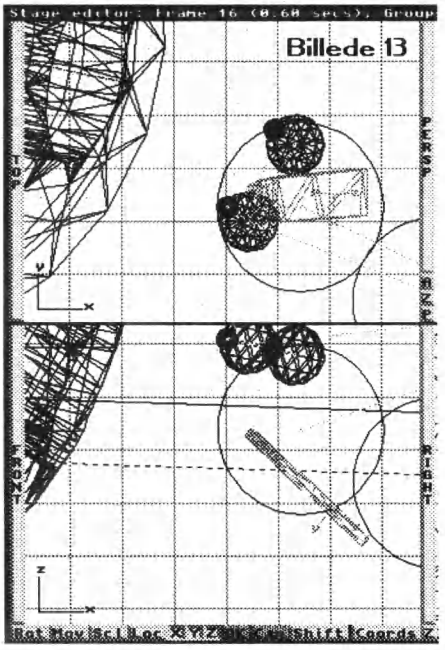
Tilbage i Stage Editor hentes så tungen ind og anbringes inde i hovedet på larven. Nu bliver det lidt vanskeligt at beskrive hvad du nu skal, men i hovedtræk går det ud på at larven skal stikke tungen lidt ud og slikke sig om munden. Det hele foregår ved hjælp af Move og Rotate og på de følgende billeder ser du hvilken position og Keyframes nr. der skal bruges.

Se billederne 9 til 13. ▶

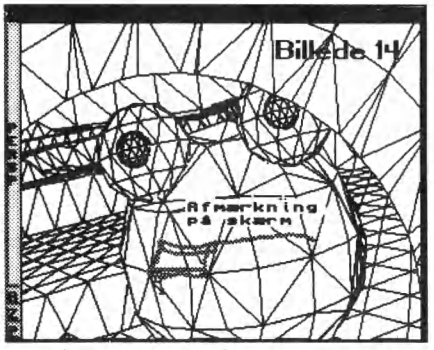








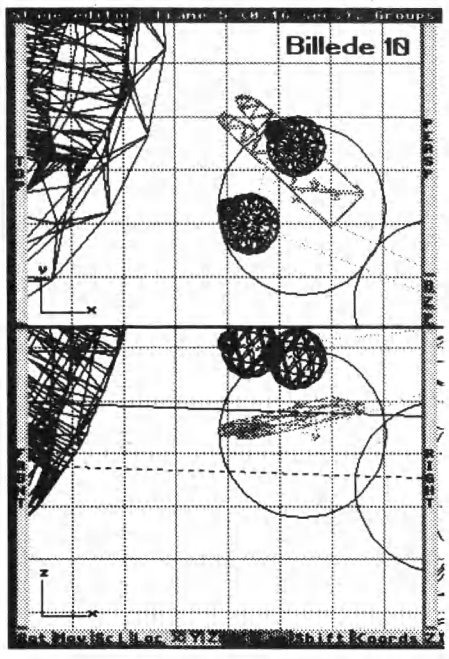
For at gøre det lidt nemmere kan man igen tegne på monitoren, nemlig den vandring tungen skal gå. Brug Perspektiv-vinduet og tegn et rids nogenlunde sådan her (Billede 14):

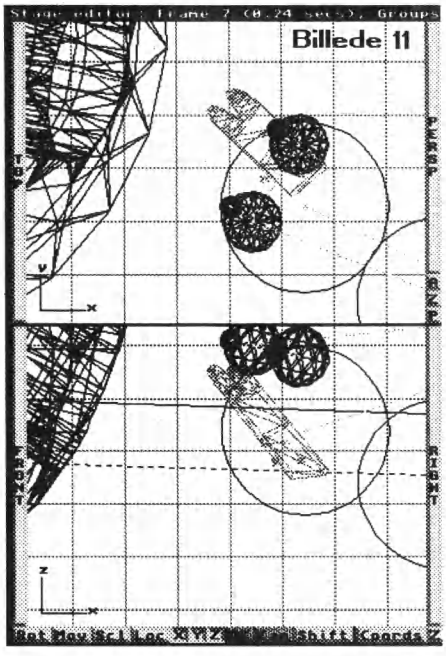


Fra billede 1 til 5 kommer tungen ud. Billede 6 og 7 vippes tungen opad og 8 til 12 roterer tungen mod venstre. I billede 13 til 16 forsvinder den ind igen.

Længere nåede vi ikke denne gang, men før jeg slutter helt vil jeg gerne takke Jens Rasmussen for hans forklaring på statiske og ikke-statiske Textures som stod i sidste nummer af Amiga Advis.

Som før skrevet, så er jeg ingen ekspert (heller ikke) i Imagine, så alle er meget velkomne til at indsende rettelser eller forbedringer om det jeg skriver. □





Den nye klasse — 1999/2000

■ *Af Morten Skov*

ClickBOOM kender vi alle, de fleste af os har hørt om Epic/Islona, men det er ikke alle der ved hvem det er der skal udgive ***Wipeout 2097, Dafel: Bloodline, The Dark Millennia, Heretic 2*** *og* ***Worms: Armageddon****. Det som disse spil har tilfældes er at de alle kommer fra firmaer der endnu har deres første udgivelse til gode. I denne artikel får du mulighed for at høre, hvad disse nye folk har af forventninger til spillene – og til dig.*

De fire og de fem

Fire firmaer og fem spørgsmål; det er hvad Amiga Advis kan præsentere dig for her. De fire firmaer er ***Digital-Images***, ***Hyperion***, ***Crystal Software*** og ***Pagan Games***. Det er blandt disse, at vi skal finde det næste års spændende og nye Amiga-udgivelser. De har lagt an til et virkeligt interessant år med mange originale-Amiga spil samt konverteringer af store hits fra pc og PlayStation.

Men her kan du læse om det som de har i støbeskeen, så du kan ved selvsyn konstatere at Amiga'ens liv som habil spillecomputer har fået en ny saftevandsindsprøjtning gennem dem.

Alle har de fået stillet de samme fem spørgsmål, således at du nemt kan sammenlignes deres svar. Desuden har hvert firma fået en mulighed for at promovere sig selv på kun 40 ord. For at spare spalteplads der i stedet kan bruges på billeder kommer alle spørgsmålene her, og så vil der simpelthen blot stå numre ud fra svarene. Smart, ikke?

1. Præsentér venligst jer selv for læserne. Størrelse, start og lignende.

2. Hvorfor laver man et nyt foretagende på Amiga, når der er langt flere penge hos PlayStation og pc?

3. Fortæl os om jeres første udgivelse. Hvad er det? Hvornår vil det udkomme, og hvad bliver prisen?

4. Andre projekter, som I bare må nævne? Nej, seriøst... bare fortæl os om dem alle!

5. For at vende tilbage til den første udgivelse; hvor mange kopier skal I sælge for at kunne tjene på det og mener I, at det virker realistisk på Amiga-markedet, når man tager de seneste begivenheder i betragtning?

6. Her vil jeg så give jer en chance for aldeles skamløs selvpromotion. Hvad kan vi forvente fra jeres side i fremtiden? Husk! I må kun bruge 40 ord.

Dette var spørgsmålene, og uden yderlige spildtekst vil vi kaste os ud i svarene.

Digital-Images

1. Vi har eksisteret i to år nu. Da vi startede var vi kun één, men nu er vi oppe på hele 28 mand. Vi har adskillige spil under udvikling, og her i blandt nogele som vi vil udgive over de næste få måneder.

2. Vi udgiver også titler til pc, men vi har besluttet os at blive hos Amiga'en. Jeg føler, at Amiga'en har noget helt specielt som ingen anden platform kan tilbyde. Brugerne benytter platformen fordi de har lyst til det, ikke fordi de føler at de må have det samme som alle andre.

Amiga'en har et særligt glimt der gør den så speciel.

3. ***Wipeout 2097*** vil blive vores første udgivelse. For dem der ikke skulle vide det, er Wipeout et fremtidsracerspil med lynhurtige luftpudefly udstyret med mange forskellige våben. Der er seks baner og to hemmelige udover fire fly og et enkelt skjult. Wipeout 2097 er faktisk i færd med at blive duplikeret imens jeg skriver dette, og det vil blive sendt ud til dem der har forudbestilt i løbet af de næste par dage. Det burde være ude hos alle gode Amiga-forhandlere når du læser dette! Spillet koster £29.95 *(det er netop d. 9/11 udkommet hos Schatztruhe for DM 99.90, red.)*.

4. ***Space Station 3000*** er et meget specielt spil, og et som jeg er meget stolt af. Vi havde oprindeligt planlagt en udgivelse sent sidste år, men konstante forbedringer og ekstra ting har

lagt kraftigt til udviklingstiden, og jeg kan garantere at det vil blive et fremragende spil. Vi håber at det vil blive klart til udgivelse i den første halvdel af næste år.

Sabrina Offline er et nyt spil som vi annoncerede på *World of Amiga*. Vi holder meget af informationen omkring spillet tæt til brystet, men jeg kan fortælle dig at det bliver helt anderledes end noget som du nogensinde har prøvet før! Spillet er baseret på personerne fra *Eric Schwartz*'s tegneserie, Sabrina Online, så det vil have Amiga'en i hjertet af sig.

Kijitsu Warriors er et 3D beat 'em up, som vi har arbejdet med, men vi er blevet lidt forsinkede – noget der i-øvrigt også er tilfældet med ***Digital Soccer***. Men frygt ikke! Disse spil vil snart ramme din monitor!

5. Vi håber at sælge omkring 3.000 kopier, og jeg syns selv at det er et realistisk salgstal. Sælger vi 3.000 kopier vil vi bestemt kigge på muligheden for andre konverteringer.

6. Ohh, se dét er en udfordring! Så prøver vi: Du kan forvente nogle af de mest revolutionerende, originale og speciele spil nogensinde udgivet på nogen platform. Vores spil vil ikke give dig en følelse af at du har set det hele før! Og endnu mere vigtigt: Det bliver sjovt!

Hyperion

1. Vi er et belgisk firma startet i april 1999. Ledelsen består af to personer, og vi har i øjeblikket syv kodere under kontrakt.

2. Vi er alle store Amiga-fans, og vi har været meget skuffede over manglen på spil, der drager fuld udnyttelse af PPC-kort og 3D-acceleratorer. Kodeekspertisen er der, teknologien er der, vi har en 3D-API i form af Warp3D, så alt hvad vi manglede var licenser til at lave nogle krævende spil.

En af lederne (Ben Hermans) er en advokat, og han har samlet den nødvendige kapital og ført forhandlingerne med firmaer som *Activision*, *Monolith*, *Interplay* osv.

3. Vores første udgivelse er ***Heretic 2*** fra *Activision*. Det er baseret på den samme engine der drev *Quake 2*, og det var et stort hit på pc. Jeg regner med at spillet kommer ud i slutningen af november, og så følger vi stærk op med ***Shogo***, som kommer allerede i midten af december.

4. Åh, okay da... Efter *Shogo* følger vi op med ***Worms: Armageddon***. I første kvartal af år 2000

kommer der mindst to 3D-skydespil til og en rum-kamp-simulator. Vi regner med at kunne annoncere detaljerne inden udgangen af dette år. I andet kvartal vil der være en rum-kamp-simulator til og et 3D-skydespil. Det er, hvad vi forventer os af første halvdel af år 2000. Dine læsere behøver dog ikke frygte at der ikke vil være variation nok, og de kan være sikre på at alle vores udgivelser bliver top-kvalitet!

5. Vi skal sælge 4.500 kopier af *Heretic 2* for, at det går lige op. Hvis Amiga-ejerne ønsker at nyde de allerbedste spil fra de andre platforme, og hvis de vil hjælpe os med at sætte Amiga'en tilbage på spilkortet, så skal de købe en udgave af vores spil så vi bliver i stand til at udføre planerne for år 2000.

Hvis man ikke har et PPC-kort endnu, så køb et! Snart vil markedet blive oversvømmet af brugte PPC-kort, fordi mange brugere vil opgradere til et G3/G4-kort. Sådanne brugte kort vil være billige. Og glem ikke at udvide din hukommelse med det samme – mange spil i dag kræver 64 MB for at køre komfortabelt. Men når du har opgraderet din Amiga vil du se at *Hyperion* er i stand til at få langt mere ud af dit hardware end de fleste pc-udgivere. Jeg tvivler på at mange folk ville tro at det var muligt at køre *Heretic 2* på en 060 med et Cybervision 3D. Kør det på en PPC og du falder ned af stolen! Kun Amiga gør det muligt!

6. Fan af Amiga'en? Så skulle du forudbestille vores spil fra udgiveren *Titan* (***www.titancomputer.de***). Det er den bedste måde at sikre at vi kan fortsætte med at skaffe de bedste spil. Check vores hjemmeside regelmæssigt, for vi vil annoncere spændende nyheder snart.

Pagan Games

1. Ja, mit navn er *Jason Hayman*, og jeg er en af de oprindelige personer bag Pagan Games sammen med *Rick Hodger* og *Liz Tucker*. Vi grundlagde Pagan for lidt over to siden for at lave klassiske og nyskabende spil til Amiga'en og understøtte så meget ekstra hardware som muligt.

Vi er et ganske stort team med 20 udviklere arbejdende på tre projekter: ***Dafel: Bloodline*** – vores klassiske retro-stil arkade-rollespil, et "state of the art" 3D-skydespil med action, eventyr og strategisk gameplay og ***Magick***, som er et 3D-realtids-strategispil.

Vi er altid på udkig efter nye kodere, grafikere og musikere, så hvis du har lyst til at komme med på holdet, så send en ansøgning til
jobs@pagan-games.com

2. Vi stillede os selv dette spørgsmål da vi startede, men dengang var der ingen mulighed for at forudse hvilke turbulente tider Amiga'en var på vej ind i, så alt tydede på at vi ville få en stærk fremtid med den. Ikke meget har ændret så siden da, men vi er blevet snydt grundigt, hvilket er skuffende. Derfor undersøger vi udvikling til andre platforme, men jeg kan ikke fortælle om det på nuværende tidspunkt, da vi er midt i en handel. Men Amiga-spil kommer først i øjeblikket, for mange af os er Amiga-udviklere.

3. ***Dafel: Bloodline*** bliver vores første spil, og det skulle være ude til jul eller kort efter. Prisen vil ligge under £25. Bloodline er en hyldest til alle disse arkade rollespil såsom *Chaos Engine* og *Zelda*. Amiga'en mangler virkeligt sådan et spil, men *Bloodline* vil fylde det hul.

Vi har virkelig forbedret standarden for sådanne spil med mindst 256 farver på skærmen ved at bruge en særlig RTG-kompatibel c2p-engine. Spillet vil også køre i 640×480×256 på hurtige RTG-maskiner.

Ydermere har vi tilføjet seje effekter som halvgennemsigtige skygger kastet af alle personerne, tåge og dis i bevægelse, realtids-sne og regn og andre lignende effekter. Alle personerne er modelleret i 3D efter de samme modeller som der blev i tv-shows som *Babylon 5* og *Star Trek*, så der er virkeligt tale om bløde og glidende animationer i spillet.

Vi har også lavet et nyt lydsystem,

der er AHI-/Paula-kompatibelt. Vi kalder det FSG, og det er et surround sound system til Amiga'en. Forskellige objekter kan have lyde knyttet til dem. Lyden vil så blive hørt i forhold til hovedpersonen Dafel's position på kortet, og blive afspillet i den rigtige volumen i forhold til afstanden mellem dem.

4. Åhh, det hele er dybt fortroligt! Hold øje med vores hjemmeside eller vent til det nye år!

5. Rigtigt mange og nej. Det er bl.a. derfor at vi kigger på andre platforme. Det er meget svært at være Amiga-udvikler, men vi respekterer maskinen, så vi fortsætter for nu. Men selvfølgelig, efterhånden som antallet af brugere bliver mindre og pirateriet bliver værre må vi genoverveje vores situation.

6. Fra Pagan kan du forvente hurtige, spændende og opfindsomme, men stadigt klassiske spil-typer, der vil tage din Amiga ud af halvfemserne og ind i det nye årtusindene. Vi understøtter den pænt udvidede maskine og alle nye udviklermaskiner, der vil komme.

Crystal Interactive Software

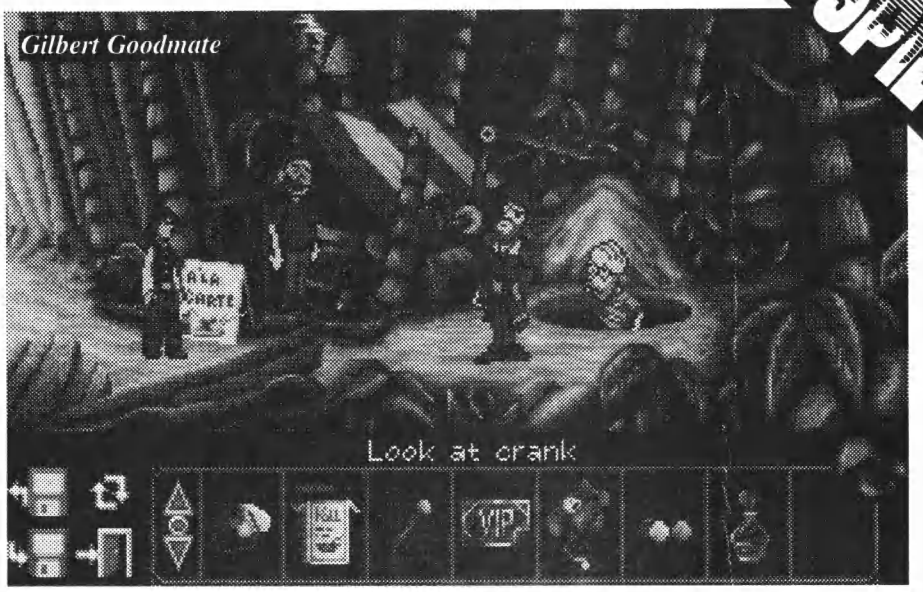
1. Crystal Interactive Software består af et hold på ti folk inklusiv mig selv. Vores hovedkontor er en sidedel af mit hus, og holdet arbejder enten herfra eller hjemme hos dem selv. Dette er meget omkostningsbesparende firmaform, særligt nu med e-post og internet.

Vi har eksisteret siden februar 1998, da det bare var mig og en ven. Senere fik vi en privat investor til at skyde penge i os, så vi har kunnet udvidet vores horisont en smule.

2. Ja, jeg er enig. Men det er også meget sværere at starte et nyt firma på disse markeder, med mindre du altså har flere millioner pund til din rådighed. Vi har bare ikke den slags penge. Amiga markedet kræver det heller ikke, så derfor er det langt lettere. Jeg kan ikke udelukke at vi også vil bevæge os ind på de andre markeder når der begynder at komme penge i kassen, men ikke på nuværende tidspunkt.

3. ***The Dark Millennia***, ***Bubble Heroes*** og ***Gilbert Goodmate*** (pc-udgave) er alle fastsat til en samtidig udgivelse. De har omkring en måned tilbage før de går ind i testperioden.

The Dark Millennia – et fantasi-middelalder-strategispil, lidt en blanding af *Settlers*, *Command & Conquer* og *Populous*. Det er et originalt Amiga-spil, der har noget for Amiga'en meget revolutionerende programmering, som sætter den i stand til at have det største spilkort og de mest forskellige sprites på skærmen uden hastighedstab.



Bubble Heroes – Et klon af det klassiske Bubble Bobble *(ordene du leder efter er "hvorfor ikke?", morten)*, men med dets egne unikke ændringer såsom historie mode og arkade mode.

Gilbert Goodmate – Tjah, behøver jeg præsenterer det?

4. ***ArcAngel*** er 90% færdigt, og det vil blive udgivet i samarbejde med canadiske Magicom.

5. På Amiga'en ville vi meget gerne sælge mellem 1.000–2.000 kopier for at kunne dække investeringer og tjene på det. *The Dark Millennia* har kostet £6000 at udvikle indtil nu.

6. Nej, det vil jeg ikke... Jeg vil ikke give nogle løfter, for vi risikerer bare ikke at kunne holde dem, og hvis der er noget som Amiga'en har set nok af, så er det brudte løfter. Vi ender bare med at skuffe os selv og vores kunder. Jeg kan i stedet fortælle at vi er midt i forhandlinger med et andet firma om udgivelse af alt vores software i USA, hvilket burde resultere i flere penge som vi så kan bruge på mere software.

Afslutningsvis

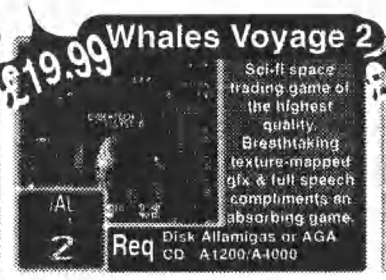
I disse interviews springer to ting særligt i øjnene. Kvaliteten af titlerne og antallet af salg som de forventer. Der er ingen tvivl om at Hyperion har tænkt sig at ligge meget hårdt ud op til jul, men det er en tanke som de andre deler med dem.

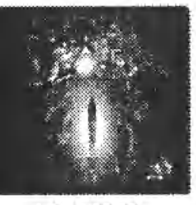
Er der plads på Amiga-markedet til at *Heretic 2*, *Shogo*, *Wipeout* og *The Dark Millennia* kan sælge nok? Og hvad med de andre firmaer der også udgiver spil? Hvor mange nye titler får Alive sendt ud? Og hvad med ClickBOOM? Kan et firma som Hyperion, der har investeret mange penge i disse konverteringer, overhovedet sælge 4.500 kopier? Naturligvis samtidigt med at Digital-Images langer 3.000 kopier af *Wipeout* over disken.

En oplysning, der havde været nyttig i denne debat, er ClickBOOM's salgstal. Det havde hjulpet meget hvis vi havde kendt salgstal for spil som *Myst*, *Napalm* og *T-Zero*. Tilsyneladende kan det godt betale sig. Desuden må vi antage, at ClickBOOM betaler det samme for en licens som Hyperion, og derfor kan man måske godt forestille sig tal på 4.500.

Men en ting der er helt sikkert er, at hvis vi alle køber et eller to af disse titler, så er der en stor chance for at vi kan forvente os mere af dem. Og denne gang kan vi ikke klage over udvalget og kvaliteten! Hvis udgivelsesdagene holder, så bliver det en langt bedre jul end sidste år! □

NOW with over 1000 software titles in stock it all goes to prove that when it come to games Alive is in a league of its own




Blade £9.99

The Prophet £19.99

Moonbases £14.99

Phoenix Fighters £14.99

Turbo Racer 3D £14.99

Virtual GP £19.99

Abuse £14.99

Foundation DC £14.99

Enemy £9.99

Tales from Heaven £19.99

Descent £14.99

Star Fighter £19.99

Quake £27.99

Wasted Dreams £24.99

ALIVE Adventure

Airbus A320	£12.99
B17 Flying Fortress	£12.99
Big Red Adv CD	£ 9.99
Blackthorne 2	£ 7.99
Caesar Fold'r Pak/CD	£ 4.99
Civilization CD/Disk	£ 6.99
Colonisations	£12.99
Darkseed Disk/CD	£ 9.99
Dog Fight	£12.99
Dune 2	£14.99
F15 Strike Eagle 2	£ 9.99
F19 Stealth Fighter	£ 9.99
FrontierElite2 Disk/CD	£14.99
Global Effect CD	£14.99
Gunship 2000 AGA	£12.99
Heimdall 2 AGA	£ 4.99
Imperator	£14.99
Legends Disk/CD	£ 7.99
Lure of the Temptress	£19.99
Napalm CD	£29.99
Medieval Warriors	£ 9.99
Minskies Abduction	£ 4.99
Monkey Island 1or2	£19.99
Myst CD	£27.99
Operation Combat 2	£ 9.99
Populous 2	£19.99
Railroad Tycoon	£12.99
Red Mars CD	£19.99
Simon the Sorceror	£ 9.99
Sim City 2000 AGA	£ 9.99
Sim Life ECS/AGA	£ 9.99
Sixth Sense Disk/CD	£14.99
Syndicate	£19.99
The Clue Disk/CD	£14.99
Theme Park Disk/CD	£ 7.99
Timekeepers	£ 7.99
UFO ECS/AGA	£12.99
Valhalla 1,2or3 each	£ 7.99

ALIVE Sport

Advantage Tennis	£ 7.99
All Terrain Racing	£14.99
Blitz Tennis	£ 4.99
Brian Lara Cricket se	£ 9.99
Burn Out AGA	£ 7.99
Daily's Horse Racing	£ 7.99
Eat the Whistle CD	£ 9.99
Euro League Manager	£ 9.99
Fifa Int'l Soccer	£ 7.99
Flyin High CD	£14.99
Football Glory	£ 4.99
Kick Off 2	£ 4.99
Micro Machines	£ 9.99
Nick Faldos Golf	£ 4.99
Nigel Mansell Disk/CD	£ 9.99
On The Ball ECS/AGA	£14.99
PGA Golf	£ 9.99
Pinball Damage CD	£14.99
Pinball IllusionsAGA	£ 4.99
Player Manager2AGA	£ 9.99
Rally Championships	£ 9.99
Roadkill Disk/CD	£ 4.99
Road Rash	£ 7.99
Rugby League Coach	£ 4.99
Sensible Golf	£ 9.99
Slam Tilt AGA	£ 7.99
Speedball	£ 4.99
Street Racer Disk/CD	£ 7.99
Super Skidmarks+CD	£ 7.99
Super Tennis Champs	£ 9.99
SWOS 97/98	£12.99
Tennis Cup 2	£ 4.99
Turbo Trax	£ 4.99
Ultimate Soccer Man'	£14.99
Virtual Karting AGA	£ 4.99
VirtualKarting2Disk/CD	£ 9.99
World Leader Board	£14.99
XTR AGA	£ 9.99

ALIVE Action

Aftershock (for quake)	£14.99
Apano Sin CD	£14.99
Breathless AGA	£ 9.99
Banshee AGA	£ 4.99
Chaos EngineDisk/CD	£ 4.99
Dangerous Streets	£ 7.99
Damage	£ 9.99
Desert Strike	£ 9.99
Death Mask	£ 4.99
Doom Trilogy CD	£14.99
Final Doom CD	£ 9.99
Final Odyssey CD	£ 7.99
Genetic Species CD	£29.99
Gloom Deluxe	£ 4.99
Guardian Disk/CD	£ 4.99
Jetstrike Disk/CD	£ 9.99
JurassicPark AGA	£ 9.99
Mortal Kombat	£ 9.99
Myth	£ 4.99
Ninja Warriors	£ 4.99
OloFight AGA	£14.99
ProjectX	£14.99
Pulsator CD	£14.99
QIZone (for quake)	£ 9.99
Rise of Robots	£ 4.99
Second Samurai AGA	£12.99
Skeleton Krew AGA	£ 4.99
Shadow Fighter AGA	£14.99
Shadow at theMoonCD	£14.99
Strangers CD	£ 7.99
T-Zero CD	£29.99
Trapped 2 CD	£19.99
X-Men (for Quake)	£19.99
XP8 ECS/AGA	£ 4.99
WipeOut CD	£29.99
Worms DC AGA	£12.99
Zeewolf 1or2	£ 4.99
Zombie Massacre	£14.99

ALIVE Platform

Allo Allo	£ 4.99
Base Jumpers	£ 4.99
Bog Rats	£ 7.99
Brian The Lion CD	£14.99
Bubble Bobble	£ 9.99
Bubba 'N' Stix CD	£ 4.99
Bubba 'N' Squeak	£ 4.99
Chuck Rock 1or2	£ 4.99
Charlie J Cool	£ 4.99
Dennis AGA	£ 9.99
Exile ECS/AGA	£ 9.99
Flood	£ 7.99
Flash Back	£14.99
Forest Dump	£ 7.99
Gulp Disk/CD	£ 4.99
Impossible Mission	£ 4.99
JamesPond2ECS/AGA	£ 4.99
KangFu CD	£ 7.99
Lemmings	£ 4.99
Lemmings 2	£14.99
Marvin's Adv AGA	£ 4.99
Morph Disk/CD	£ 9.99
NaughtyOnesDisk/CD	£ 4.99
onEscapee CD	£24.99
Putty	£ 7.99
Pushover	£ 9.99
Ruffian	£ 4.99
Silly Putty	£ 9.99
Snapperazzi	£ 4.99
Soccer Kid AGA	£14.99
Super Putty CD	£ 9.99
Superfrog CD	£14.99
Sword	£14.99
Tin Toy AdventurAGA	£14.99
Trolls Disk/CD	£ 9.99
Troddlers	£ 9.99
Wiz 'N' Liz	£ 9.99
Zool Disk/CD	£ 4.99

ALIVE Compilations

A7+ CD	£ 9.99
Adventurers Lair CD	£19.99
Amiga Classix CD	£12.99
Arcade Classix CD	£12.99
Mutantology CD	£14.99
The Best of Gremlin	£24.99
The CDS Coll' CD	£14.99
The Islona Coll' CD	£14.99
Vulcanology CD	£ 9.99

ALIVE Kids

Bertie's KingdomCD	£ 9.99
CJ In The USA	£ 4.99
Count Duckula 1or2	£ 4.99
Dino Detective	£ 4.99
Dizzy Fantasic	£ 4.99
Dizzy Prince Yolk	£ 4.99
Dizzy Magic Land	£ 4.99
Dizzy 6 Pack CD	£19.99
Duck Tales	£ 7.99
Huckleberry Hound	£ 4.99
Kids Rule OK 1or2	£ 4.99
Mickey's 123	£ 7.99
Pixie & Dixie	£ 4.99
Playdays	£ 4.99
Playdays Paint	£ 4.99
Scooby-Doo	£ 7.99
Sooty and Sweep	£ 4.99
Steg the Slug	£ 4.99
Super Seymour	£ 4.99
The Flintstons	£ 7.99
The Jetsons	£ 7.99
Tom & Jerry	£ 4.99
Top Cat	£ 7.99
Wacky Racers	£ 7.99
All 10/10 Range each	£ 4.99
All ADI Range each	£ 4.99

The Pulse is a 24 page FREE printed catalogue for Amiga games, serious software and hardware. There's around 6 diffrent game reviews with each issue including many exclusives, like this months first ever review of Virtual GP. There are also 2 classic reviews each month and a Buyers Guide for serious software and hardware. Then there's the double-page spread on the latest Amiga news. A year ago The Pulse started with just 16 pages, but now has 24 pages, glossy front and back covers and is expanding all the time. The Pulse features around 700 different games with over 300 game changes with every issuue. It also has a four page spread on serious software and hardware. So if you want to receive a full range of Amiga Software and Hardware without having to go through all that PC rubbish then call the number below because like Alive, everything in The Pulse is all Powered by Amiga (100% Genuine) Call for your free copy now!

ALIVE

P&P £2.50 Per Item Up to max £30

Po Box 940 Dep:0E
Nottingham NG17 7FA
England

Tel: +44 (0) 1623 467579

WWW.innotts.co.uk/alive-mediasoft

NEW CDcatalogue 1.4

FREE With All Orders Over £20

CD Catalogue gives you a chance to try before you buy with all the latest game demos, updates to the latest games, some great wads for Doom & Quake and hundreds of Hard-drive installers. All For just £3!

At bestille hos Alive Mediasoft

■ At købe produkter hos en udenlandsk forhandler er noget anderledes end at gå ned i Brugsen og købe en liter mælk, mens det er egnetlig ikke er så forskelligt fra almindelig postordresalg i Danmark.

Problemet der kan være er naturligvis de forskellige valutaer, og det at føre beløbet sikkert frem til sælgeren, som i dette tilfælde Alive Mediasoft.

Et alment råd skal dog være at jeg synes du skal starte med at snakke med din bank om det, da det jo er et af deres specialer.

Prisen: Da forskellen mellem engelske pund (£) og danske kroner (DKr) kan variere lidt, gør priserne det også, men som regel er kursen 11–12 DKr. pr. £.

Det vil sige at et spil som f.eks. Napalm som koster 29.95£ i danske kroner koster et sted mellem 329,45 og 359,40 (+porto) afhængigt af af den aktuelle kurs, men denne problemstilling kan banken sikkert hjælpe med, ellers er der en hjælp-side på Alive's hjemmeside.

Følgende tekst er funde på Alive's hjemmeside og naturligvis fordansket efter beste evne.

På deres hjemmeside (***www.innotts.co.uk/alive-mediasoft***) kan man finde en ordreform som de vil have at man printer ud og sender til dem og den ser sådan ud:

Name *(navn)*:
E-mail *(e-post-adresse)*:
Address *(adresse)*:
Town *(by)*:
Country *(land)*:
Post code *(postnummer)*:
Telephone *(telefon)*:
I am Paying by: Cheque / Postal order
(jeg betaler med: Check/postanvisning – angiv den ønskede)
I would like to order the following:
(Jeg vil gerne bestille følgende)

Anden del af skemaet indeholder:
Game *(spil-titel)*
Media *(medie – cd el. diskette)*
Price *(pris)*
P & P *(porto/forsendelse)*

Sedlen skal så sendes til:
Alive Mediasoft, PO Box 940
Kirkby-in-Ashfield
Nottingham
NG17 7FA
England

Forsendelse for de fem første produkter koster £ 2,00 pr. stk. når man bor i europa, men udenfor England. Over fem produkter er forsendelsen for disse gratis, altså max. £ 10,00.

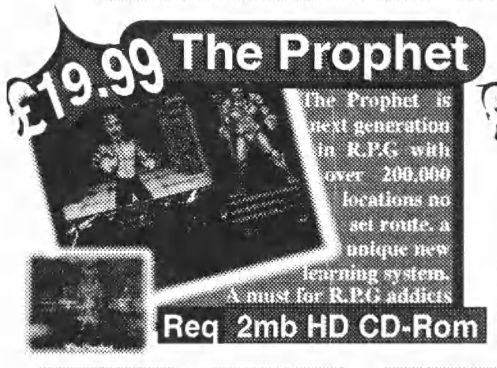
Ved betaling med check eller postanvisning skal der betales i engelske pund, men hvis man vedlægger ekstra 10 pund til sin ordre, kan man lave sin betaling i egen veluta og Alive vil så selv veksle det til £.

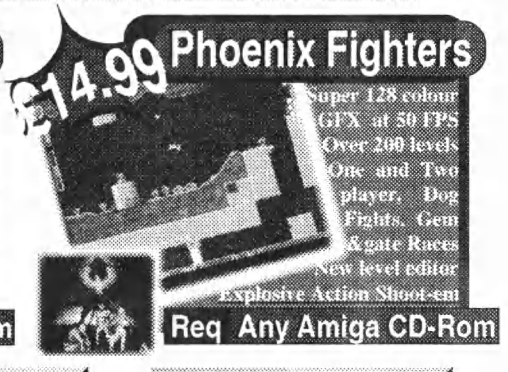
Man kan også overføre beløbet via sin bank og når dette er gjort skal man sende en e-post på denne adresse:
jenniealive@innotts.co.uk

Alive's bank er: ***Barcalys Bank, PO Box 57, Mansfield, Notts NG18 1HT, England.***

Kontoen er: ***20-55-62*** *(type/reg. nr)* & ***40533726*** *(bank konto nr.)* □

With Over 700 Different Titles In Stock Alive Has All The Games You Will Ever Need (100% AMIGA)





ALIVE Adventure

Darkseed CD&Disk	£14.99
Dungeon Master 2	£ 9.99
Foundation DC NEW	£14.99
Moonbases NEW	£19.99
Napalm	£29.99
Labyrinth of Time NEW	£14.99
Red Mars NEW	£19.99
Sabre Team (CDorDisk)	£ 9.99
Sim City 2000	£ 9.99
Star Trek 25th Aniv	£14.99
Wasted Dreams NEW	£27.99

ALIVE Sport

Goal 2000 NEW	£14.99
Micro Machines	£ 9.99
Nick Faldos Golf	£ 4.99
Pinball Illusions	£ 4.99
SWOS 97/98	£12.99
Virtual GP NEW	£19.99

ALIVE Compilations

Amiga Classix	£14.99
The Best of Gremlin	£24.99
The CDS Collection	£14.99
The Islona Collection	£24.99
Vulcanology	£ 9.99

ALIVE Action

Apano Sin NEW	£14.99
Banshee	£ 4.99
Doom Trilogy 68k&PPC	£14.99
Enemy	£ 9.99
Genetic Species	£27.99
OloFight	£14.99
Quake (TQC Free)	£27.99
Skeleton Krew	£ 4.99
Star Fighter NEW	£19.99
Trauma Zero NEW	£29.99
XP8	£ 4.99

ALIVE Platform

Base Jumpers	£ 4.99
Bog Rats	£ 7.99
Flood	£ 7.99
Lemmings	£ 4.99
onEscapee	£22.99
Ruffian	£ 4.99
Superfrog CD NEW	£14.99
Trolls Disk&CD	£ 9.99
Troddlers	£ 9.99
Wiz 'N' Liz	£ 9.99
Zool Disk&CD	£ 4.99

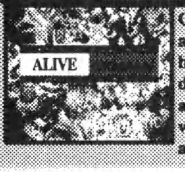
Alive's 24 Page Free Printed Catalogue The Pulse Includes Game Reviews News Previews and more.

ALIVE

FREE P&P Don't Be Penalised Use Alive's New Service and get free P&P

Po Box 940 Dep:AA
Nottingham NG17 7FA
Tel: 01623 467579
Office Hours 10am-7pm
Monday To Friday
WWW.innotts.co.uk/alive-mediasoft

NEW CDcatalogue 1.4 £3



CD Catalogue gives you a chance to try before you buy with all the latest game demos updates to the latest games are also included and some great wads for Doom and Quake as well as hundreds of HD installers.

Husk når I skriver til os at sende brevet på diskette eller evt. som e-post – og helst som ASCII. PC- og Mac-formaterede disketter accepteres også.
Bemærk at det i visse tilfælde kan tage lidt tid at hente oplysninger således at dit brev måske først kommer med et nummer senere.

Dårlige diske...

?Det har længe naget mig, at når man skal kopiere noget over på floppydiske, så får man pludselig Read/Write error, selvom man lige har formatteret disketten, og det er forløbet uden problemer.

Det er som regel kun et par sektorer der er i stykker, men da man jo ikke umiddelbart kan bestemme hvor på disken der skal skrives, kan man jo ikke bare springe disse sektorer over.

– ELLER KAN MAN ?????

Findes der et program der kan gøre dette, eller er der nogen der har en metode hvorved man kan omgå dette problem.

Jeg har prøvet at lave et program, hvorved man kan skrive direkte til bitmap-blokken og sætte disse sektorer som optagede, men det virker ikke hver gang.

Jeg har tænkt på om man kunne lave nogle snyde-filer, så track-devicet opfatter dem som optagne, men har ikke haft det rigtige grundlag at lave det på.

Med venlig Hilsen
Leif Mortensen
leimo@image.dk

!Hej Leif!
Du er ikke den eneste der har ærgret dig over at skulle smide disketter væk – disketter der måske kun har haft nogle ganske få dårlige sektorer.

En anden der har haft det samme problem og som har gjort noget ved sagen er Szymon Pura fra Polen. Han har lavet en lille sag, som han kalder WorseFormat, og som lige netop løset dit problem. WorseFormat checker disketten, og laver så en "bad block file", som "indeholder" den/de defekte sektorer. Det betyder selvfølgelig, at disketten ikke har den fulde kapacitet, men det er dog bedre en bare at smide den væk.

WorseFormat er E-mailware og du kan bl.a. finde den på Aminettet under navnet 2b_WFormat.

Mvh.
Anders, Amiga Advis

?Hej Advis.
Jeg synes aldrig jeg har set nogen vittigheder i brevkassen, og der må da være nogle folk derude der har en eller ande vits som fortjener at blive delt med andre. Det har jeg da, så hvis i har plads kommer der et par her.

Et ægtepar har netop haft 20 år bryllupsdag. Hver eneste gang de har haft sex i årenes løb, har manden insisteret på at lyset var slukket, og at de gjorde det under dynen.

En nat beslutter konen at nu kan det være nok. Pludselig tænder hun lyset og hiver dynen af. Til hendes store forbløffelse ligger manden og ordner tingene med en dildo.

Konen skriger: "Vil du venligst give mig en forklaring!" Manden tager optrinnet roligt, og siger: "Jeg forklarer dildoen, hvis du forklarer vores tre børn!"

–

Der var kommet en ny og yngre hane til hønsegården... Den gamle hane sagde lige ud:

"Denne hønsegård er for lille til os begge! Lad os afgøre det ved et kapløb – den der hurtigst løber ti gange rundt om bondegården, har vundet!"

Den yngre hane var vild med ideen. Det er da ikke noget problem, at løbe hurtigere end det gamle skrog, tænkte den.

Løbet startede, og den gamle hane lagde ud med et fuldstændig vanvittigt tempo. Den yngre hane lagde sig i "baghjulet", for der var jo mange runder endnu!

Pludselig ved den tredje runde kom bondemanden løbende ud, tog resolut fat om

halsen på den unge hane, og halshuggede den...

"Det var satans!" Udbrød han. Det her er den tredje homoseksuelle hane i denne måned..."

Hilsen Jes

!Tjah – et liille muntert indslag...

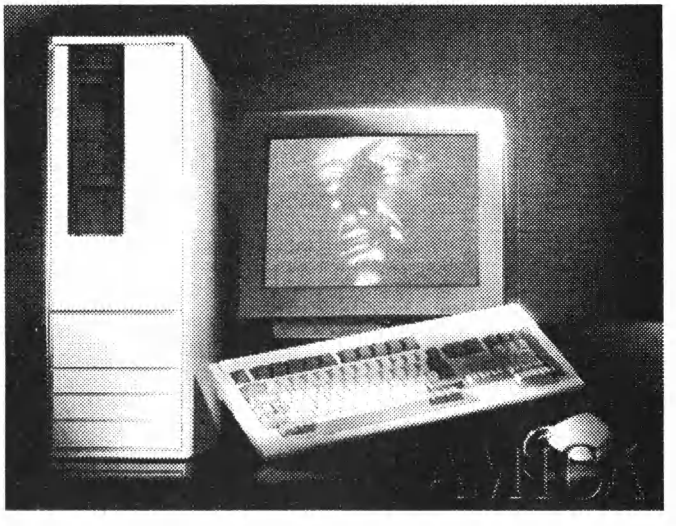
Få dig en *ægte* Multimedia Computer

Hvad med en AMIGA 1200:

- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke

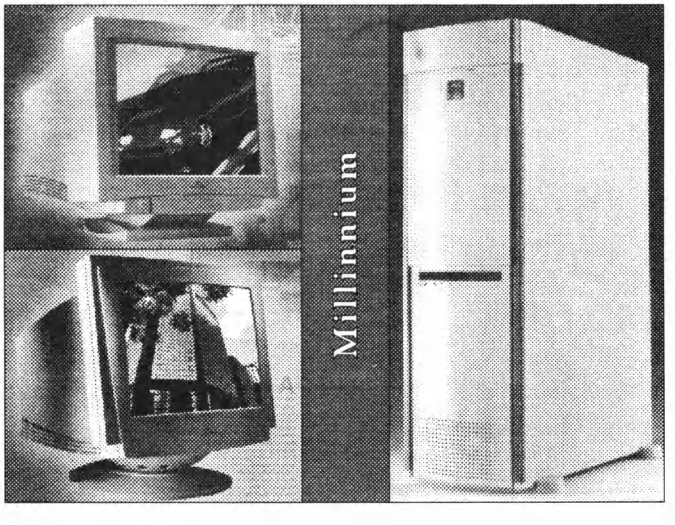
Eller måske en AMIGA 4000T:

- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300



OK – hvad så med en Millinnium:

- Valgfri CPU, RAM m.m.
- 200 MHz 603e+ CPU
- A1200 Motherboard
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik
- Amiga OS/WB 3.1
- RBM Tower-kabinet



Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

Køb-salg-bytte

■ Reglerne for annoncering i "Køb-salg-bytte" er simple:

Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse (evt. e-post) samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte. ***Annoncerne skal være os i hænde senest d. 1. i den måned bladet udkommer.***

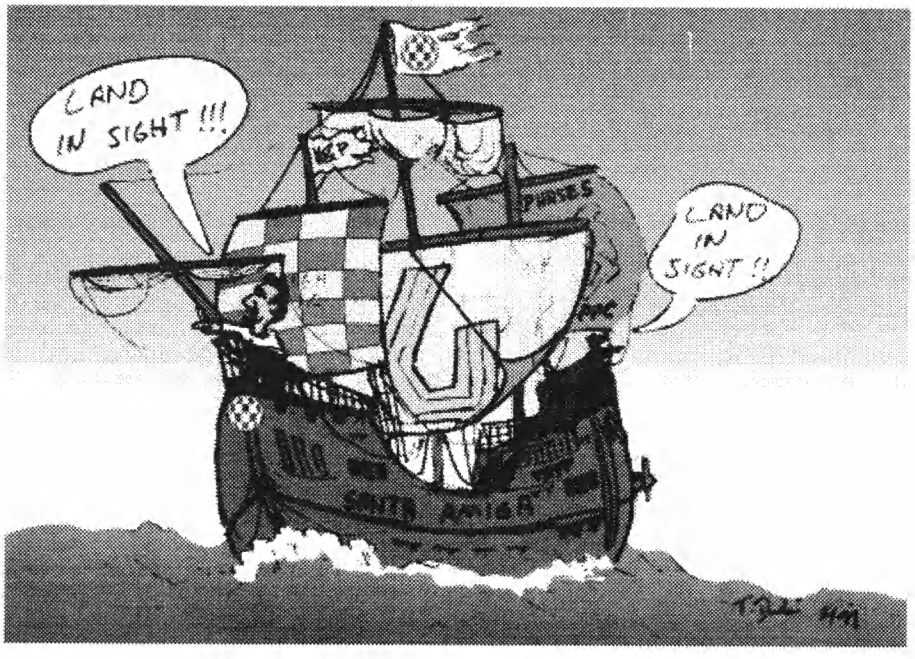
Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

KØBES:

A2/3/4000 Tastatur
Martin, Master_Soft@BigFoot.com

SÆLGES:

BYTTES:



NÆSTE NUMMER

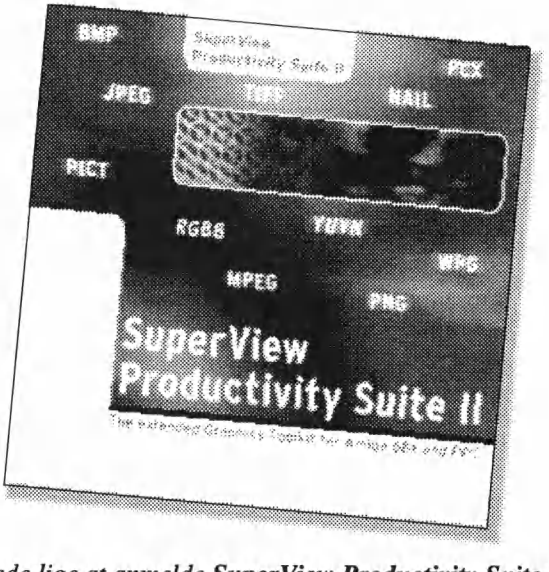
I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- **REBOL** – Del 12
- **Can you IMAGINE that?** – Del 24
- **Studio vs. TurboPrint** – Stortest mellem printsystemer
- **SuperView Productivity Suite II** – Ny udgave
- **Revolutionen, part II** – Teknologiens skyggesider
- **Evt. *dit* indslag...**

Derudover selvfølgelig vores faste artikler som Kort Nyt, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I også velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende – bare det er Amiga-relateret...



*Vi nåede lige at anmelde **SuperView Productivity Suite II** før der kom en ny udgave af den...*

PÅ GENSYN D. 16. DECEMBER!!!

Amiga Advis

Abonner på Amiga Advis:

Amiga Advis sælges i en række kiosker landet over. Bor du ikke nær ved en af dem, eller vil du hellere have dit Amiga Advis dumpende ind ad døren hver måned samtidigt med at du sparer nogle kroner, så skulle du overveje og abonnere på Amiga Advis.

Priser:

Løssalg	Kr.	29,95	
3 Numre	Kr.	81,00	(=kr. 27,- pr. stk.)
6 Numre	Kr.	156,00	(=kr. 26,- pr. stk.)
12 Numre	Kr.	312,00	(=kr. 26,- pr. stk.)*

Gamle numre:

Mangler du nogle af de tidligere numre af Amiga Advis kan disse stadigvæk skaffes.

Nr. 1/99–9/99 (A4-format) koster kr.26,- pr. stk.
Nr. 1/97–12/98 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr. 4/96–5/96 (A4-format) koster kr.10,- pr. stk.
Nr. 1/96–3/96 (A5-format) koster kr.10,- pr. stk.

Mangler du mange vil hvert blad koste 10 kr. ved køb af minimum 10 stk. Dette omfatter alle blade som er nævnt ovenfor (1/96-9/99).
Køb f.eks. 10 blade for 100 kr., inkl. forsendelse*

Hvordan betaler man så?

Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr., sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede varer (f.eks. »6 numre af AA fra nr. 6/98«) samt det [illegible] beløb. Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnr., [illegible].

Aminet-abonnements-ordningen

Efter at Amiga Soft stoppede har Amiga Advis overtaget Aminet ordningen. Vi vil så køre denne videre, dog med den ændring at det foregår som en abonnements-ordning i stil med den måde man abonnerer på Amiga Advis på.
Aminet-cd'erne [illegible] ca. den 15. i hver anden måned med start i februar, dvs. Aminet 33 i oktober, nr. 34 i december, nr. 35 i februar (2000) osv.
Man indbetaler så forud, idet der kun bliver bestilt det aktuelle antal.
For at sikre en hurtig ankomst til slutbrugeren er den sidste frist for indbetalingen af en Aminet-cd den 1. i måneden hvor den [illegible] udkommer, idet vi så kan foretage bestillingen den 8. for at sikre os at være forrest i køen når [illegible] skal sendes ud.

Du kan nu også bestille nogle af de tidligere Aminet-cd'er samt Aminet Set'ene. Disse bliver dog kun taget hjem sammen med de aktuelle Aminet-cd'er.

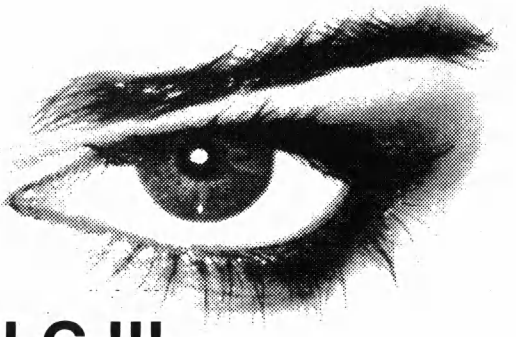
Priser:
Aminet 23–33 ..... kr. 119,- pr. stk.
Aminet Set 4–8..... kr. 249,- pr. stk.

Tidsfrister:
Aminet 33 i oktober, frist den 1/10-1999
Aminet 34 i december, frist den 1/12-1999
Aminet 35 i februar (2000), frist den 1/2-2000

Indbetalingen sker på samme måde som hvis man vil abonnere på Amiga Advis.

Med venlig hilsen

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599



EFTERÅRSUDSALG !!!

Blå Sandberg musemåtter eller cd fra Haage & Partner med demos, patches og information Nu **19,-**

Strømtyve eller 10 disketter i plast-etui. Nu **29,-**

Bump'n'Burn, IDE-kabler(80cm), Netnews Offline vol. 1 eller Zoom cd release 2. Nu **49,-**

Aminet cd'er ring og hør om vi har dem du mangler. Nu **79,-**

Mitsumi keyboard, Eagle keyboard, Design Works, Speedking joystick, Banshee, Worms, The official Octamed 6 cd by Wierd Science, p.os prerelease eller Battle Chess. Nu **99,-**

Sort Amiga-mus, Worms Directors Cut, F-29 retaliator, Total Carnage eller The Speris Legacy. Nu **149,-**

Maxon Magic, Amiga Desktop Video cd, Sounds Terrific by Weird Science, E.M.Computergraphic Phase2, E.M.Computergraphic Phase 3, The cds collection eller Fields of glory. Nu **199,-**

Optical mouse eller HD-skuffe. Nu **249,-**

E.M.Computergraphic Phase 4, PageStream Gary's effects, PageStream basic borders, PageStream geo borders, Quake eller SuperView Productivity Suite. Nu **299,-**

PFS 3, Masterclips35000 Premium Image Collection, Megalosound, Napalm,Power Up Effects, Powereffects 1, Powereffects 2, Picture Manager Professional 5.5 eller Olofight. Nu **399,-**

ProMidi interface, Kickstart, Hvem byggede Danmark? eller Wordworth 6 Office. Nu **499,-**

iBrowse 2. Nu **549,-**

Make CD, Creativ Impulse vol. 1, Creativ Impulse vol. 2, Scala MM400, RBM daughterboard med 7 zorro-slots, Adorage Magic DVE 1 eller Adorage magic DVE 2. Nu **899,-**

Animage eller Adorage 2.0. Nu **1095,-**

BVision PPC 8 MB eller RBM daughterboard ex med 5 zorro-slots . Nu **1699,-**

StormC eller Amiga 1200. Nu **1995,-**

Picasso 4 grafikkort. Nu **3295,-**

Kiwi Multimedia

Frejasvej 71, 3600 Frederikssund. Tel. 47-389639 Fax: 47-389638
Forbehold for trykfejl. Alle priser er incl. moms
Disse tilbud gælder til og med fredag den 20/11 eller så længe lager haves

This was brought to you

from the archives of

http://retro-commodore.eu